講談社ゲームBOOKS

Virtua Fighter 4™

バーチャファイター4

よくわかる覇王養成道場

HAOH TRAINING DOJO

『バーチャファイター４』の戦い方を基本から徹底指導!

世界中を大ブームに巻き込んだ3D格闘ゲーム『バーチャファイター』シリーズの最新作が、ついにプレイステーション２に登場!

この本では高度な駆け引きを要求される対戦においての考え方を、初心者にわかりやすく解説しているぞ。自分のレベルに合う戦い方から覚えて、有段者をめざそう! 各キャラでの戦い方や連続技、入手できるアイテムリストも掲載。デュラルの使用条件もあるぞ。

ゲーム BOOKS

講談社ゲームBOOKS

Virtua Fighter 4

バーチャファイター4 ™

よくわかる覇王養成道場

HAOH TRAINING DOJO

Virtua Fighter 4
バーチャファイター4
よくわかる覇王養成道場

CONTENTS OF Virtua Fighter 4 よくわかる覇王養成道場

有段者へのステップ[システム解説] …… 5

初級編
- 完璧に覚えよう！バーチャファイターの基礎知識 …… 6
- ゲームを始めるに当たって …… 8
- 攻撃と防御の基本をマスター …… 10
- 各局面での戦い方を考える …… 12

中級編
- 大ダメージを狙うには …… 16
- 投げと投げ抜けを身につけよう …… 18
- よろけやカウンターを取る！ …… 22
- ステージの特性をつかもう …… 24

上級編
- ダウン後の攻防を制する …… 26
- 敵の攻撃を潰すには …… 28
- ARM（All Range Move）と避けの使用法 …… 30
- キャラクターの状態を把握しよう …… 32
- 動作のメカニズムを知ってレベルアップ …… 34

特別編
- モードごとに『VF4』を遊び尽くせ！ …… 36
- 7つの疑問を解決しよう …… 40
- アイテムを集めよう …… 42

戦闘指南[キャラクター別解説] …… 45

コラム　ゲーセンデビューへの道 …… 130

技一覧[キャラクター別コマンドリスト] …… 131

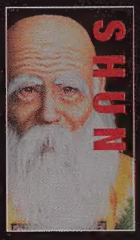
キャラクター別INDEX

キャラクター	戦闘指南	技一覧
結城 晶	48	132
パイ・チェン	54	132
ラウ・チェン	60	133
ウルフ・ホークフィールド	66	134
ジェフリー・マクワイルド	72	135
影丸	78	136
サラ・ブライアント	84	137
ジャッキー・ブライアント	90	138
舜帝	96	139
リオン・ラファール	102	141
梅小路 葵	108	141
レイ・フェイ	114	142
ベネッサ・ルイス	120	144
デュラル	126	127

有段者へのステップ

[システム解説]

ここでは基本的な知識や操作の解説、さらに覇王をめざすのに必要な応用知識や戦術を述べている。真の強さを求める者は、この扉を開こう。



初級編

完璧に覚えよう！ バーチャファイターの基礎知識

本作で初めて『バーチャ』をプレイする人はいないだろうか？　ここではそんな人のために、過去を振り返りつつゲームの概念を紹介する。

ゲームの歴史を追ってみよう

『バーチャファイター』は、1993年にセガより送り出された、3D格闘ゲームの旗手。人間の動きをリアルに再現した8人のキャラが、8方向レバーと3ボタンのシンプルな操作で対戦できることで世に衝撃を与えた。以後バージョンアップをくり返し、現在の『4』に至るのだ。

▲ロボットのようなキャラクターの印象が残っている人もまだ多いだろう。

▲『4』ではキャラクター、背景ともに見違えるほどレベルアップしている。

『4』のストーリー

第3回世界格闘トーナメントで優勝し、新型デュラルをも倒した影丸。彼はデュラル化した母・月影を救うパーツを入手するが、月影は逆にデュラル化が完全体へと進み、J6の手に落ちてしまう。そのJ6は早速デュラルの量産化を始めるが、月影は完全体としては能力が不足していることがわかり、新デュラルを作るべく、サラを適合者に選び、彼女を捕らえる策を巡らす。そして同時に第4回世界格闘トーナメントの開催を決定するのだった……。

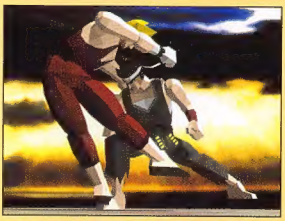
J6って何者？

J6は、"ジャッジメント6"の略称で、世界の6つの巨大企業で構成された組織。兵器の開発や国際政治にまで強い影響力を持ち、世界を裏からコントロールし、すべてをほしいままにしようと目論んでいる。デュラルは、J6の2足歩行兵器として開発された、改造人間なのだ。

各作品のプロローグ

■『バーチャファイター』

世界格闘トーナメント。それは、世界から集まった格闘家たちが闘い、世界一の格闘王を決める武闘大会。そこに、八極拳の結城晶、ジークンドーの使い手ジャッキーとサラ兄妹、虎燕拳のラウなどの8人が集う。



■『バーチャファイター2』

第1回はラウが優勝した。己の未熟さを知った結城晶は、再び修行の旅に出る。そして1年後。第2回の招待状が届いたのだ。そこにはラウのほか、新しい挑戦者も加わった参加者のリストが添えられていた。

■『バーチャファイター3』

第2回は、ラウと晶の激闘の末、晶が優勝した。そして十数カ月後、やはり第3回の招待状が晶のもとへ届く。第1回より見え隠れする「J6」の暗躍に気づかないフリをしているのか、晶は闘いを求めて参加を決める。

独自のコマンド入力方式をマスターしよう

基本的に方向キーと3つのボタンで操作できる。そして操作面での最大の特徴は、ガードボタンの存在と、コマンドの入力の仕方。これは、方向キーを入力する時間やボタンとの組み合わせで技が変化するのだ。

コマンドの見方

P	パンチボタンを意味する。基本的には手技を使う場合のボタン。
K	キックボタン。蹴り技を使いたいときに使用する。
G	押し続けるとガード。ほかのボタンと組み合わせて使うこともある。
⇨	矢印の方向に一瞬だけ入力することを表す。通称“チョン入れ”。
➡	矢印の方向にキーを入力し続けること。通称“長（なが）入れ”。
＋	ボタンを同時に押す場合に使われる記号。

コマンド参考例

技を出すコマンド表を見るときは、ボタンとボタンの間を見よう。そこにある記号の指示に従ってボタンを押していけば、技が出るぞ。

P＋G …… PとGボタンを両方同時に押すことを表す。

PK …… PとKボタンの順番で押すこと。ボタンを押すタイミングは早め。

⇨⇨K ……“チョン入れ”を2回連続で入力してK。これもタイミングは早い。

⇩K＋G⇨K⇦⇨P … ⇩へ“チョン入れ”をしてKとGを同時押し、続けて⇨、Kと入力。さらに⇦⇨とキー入力し、Pを押す。

戦いの仕組みを知ろう

対戦格闘のしくみは3すくみで説明できるぞ。右図のように、打撃は投げに勝ち、投げはガードに勝ち、ガードは打撃に勝つ。こうしたじゃんけんのようなルールの積み重ねが常にくり返されているのだ。そしてここに駆け引きや避けなどが加わり、奥深いゲームとなっている。

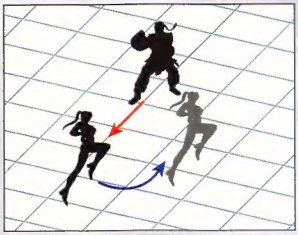
戦いの3すくみ

▲“避け”システムの導入により、駆け引きをより楽しめるようになった。

●軸の概念

2D対戦格闘にはなく、3D対戦格闘にある概念が“軸”。試合の舞台は360°で奥行きが広がり、キャラがさまざまな方向に移動できるのだ。そのため、攻撃する方向から相手が左右に逃げれば、当然空振りするわけだ。ちなみに上級者ほど、この空間をうまく使っているぞ。

イメージ図



▲軸をよくずらす相手には、全方位に攻撃できる技で対処。

●勝利条件

戦闘に勝利する条件は3つ。これら3つのいずれかの条件を満たし、規定のラウンドをこなしていけば、次のラウンドへ進める。次々と勝ち抜き、最終的にデュラルを倒すのだ。

▲K.O.は、相手の体力を奪いきった場合。

▲タイムアップの場合、体力の多いほうが勝つ。

▲リングアウトがあるステージもある。

初級編

ゲームを始めるに当たって

より深くゲームの魅力を味わい、最強をめざすためにも、基礎となるモードや共通コマンドをしっかり理解しよう。

遊べる主なモードは5つ！

普通にゲームを楽しみたい！

ARCADE

アーケード版を忠実に移植したモード。コンピュータが操る14キャラと戦う。コンティニューの制限がなく、途中で乱入もできるぞ。

友達や仲間、家族とひたすら対戦するのに最適

VS

対戦モードは、キャラクターやステージを自由に設定して戦える。また自分の作成したキャラクター同士でも友達と腕を競うことができるぞ。

一に練習、二に練習。基礎を固めるためのモード

TRAINING

キャラクターのコマンドを覚えたり、連続技の練習ができるモード。メニューが豊富なので、ここで自らのウデを磨いて実戦で試してみよう。

アイテム集めや段位にこだわりたい！

KUMITE

250人以上もの挑戦者と対戦するモード。勝ち続けることで、アイテムが手に入ったり、段位が上がったりするぞ。そして謎のキャラも……。

"育成"と聞くとがぜん燃える人は

A.I.SYSTEM

技や動きを覚えさせることで、A.I.搭載のキャラを自動で戦わせることができる。自らの理論を反映させたキャラはどこまで勝てるかな？

段位って何？

段位とは自分の強さを表す称号だ。段位認定戦で対戦相手に勝つと昇格する。10級から始めることになり、プレイヤーの最高位は大帝。

キャラ共通のコマンドを覚えよう

すべてのキャラクターには共通のコマンドがある。それらのコマンドは、どれも攻撃や防御、移動に関わる基本動作ばかりだ。最初に覚えるべき重要なものなので、しっかりと理解し、思いのまま動かせるようになろう。各キャラの技を覚えるのはそれからだ。

▲キー操作を必要としないパンチやキックの技も、共通のコマンドである。

▲受け身はどのキャラにも共通。当て身はキャラによって変化。

共通コマンド一覧

歩く／走る

➡／⇨➡

移動の基本。横にキーを入れた状態で歩く。横に軽くキーを入れ、再び同方向にキーを入れたままにすると走る。

投げ抜け

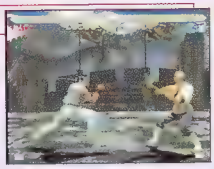
(投げられた瞬間)P+G

相手の投げで、つかまれた直後に入力すると投げ抜けする。また固有の投げに対しては、それに対応したコマンドがある。

ダッシュ／バックダッシュ

⇨⇨／⇦⇦

キーを横方向にチョンチョンと軽く2回入力することで、前後に素早く移動する。主に間合いを調整するために使う。



ダウン攻撃

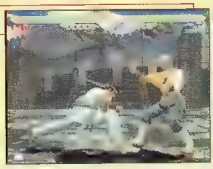
(相手ダウン時)⇧P

ダウンした相手に追い打ちとして決めることができる攻撃。これ以外にも固有のダウン攻撃がいくつか存在する。

しゃがみダッシュ／しゃがみバックダッシュ

⇗⇗／⇘⇘

ダッシュと同じ感覚で斜め下にチョンチョンと軽く2回入力することで、しゃがんだまま前後に素早く移動する。



避け／避け攻撃

⇧or⇩(入力後ニュートラル)／(避け中)P+K+G

相手の攻撃に合わせてキーを⇧か⇩方向に入力すると避け、避け中にP+K+Gを入力することで避け攻撃をくり出す。

ジャンプ

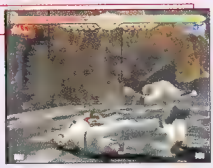
⇧+P(orK)押したまま

キーを上方向に入力するのと同時に、パンチかキックボタンを押し続けるとジャンプできる。使用頻度は低め。

起き上がり／起き上がり攻撃

(ダウン時)PorG／(ダウン時)KorK

ダウンした時にPかGを押すことでそのまま立ち上がり、Kか⬇Kを押すことで中段または下段攻撃をくり出す。



ARM（All Range Mode）

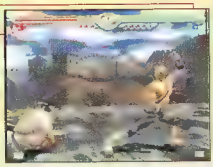
斜め下方向以外の方向にキーを入力し続ける

キーを斜め下方向以外に入れっぱなしにすると歩きだす。移動中に進みたい方向にキーを入れると自由に歩けるぞ。

受け身

(ダウンの瞬間に)P+K+G

ダウン時、接地する瞬間にP+K+Gを入力すると受け身を取ってすぐ立ち上がる。ダウン攻撃を回避できるぞ。



投げ

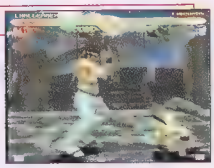
P+G

相手が立っている時、近寄ってコマンド入力すると投げを決めることができる。しゃがんでいる相手には決まらないぞ。

当て身

上段:⇦P+K 中段:⇗P+K 下段:⇩P+K

特定のキャラクターのみ使うことができ、相手の打撃技に合わせて入力すると打撃や投げで反撃する。上中下段に対応。



初級編

攻撃と防御の基本をマスター

攻撃や防御のシステムには細かい要素が多くあり、それらを使いこなさなければ強者になれない。ここではどんな要素があるのか学ぼう。

まずは攻撃の性質を理解すべし

本作の攻撃方法には、打撃と投げの２種類がある。打撃にはパンチやキックはもちろん、頭突きや体当たりなど様々な攻撃方法があるが、“相手の体のどの部位を狙うか”という視点から分けると、頭部を狙う上段攻撃、胸部から腹部を狙う中段攻撃、下半身を狙う下段攻撃の３種類に分けられる。そして投げには、立っている相手を投げる上段投げ、しゃがんでいる相手を投げる下段投げの２種類がある。すべての基本攻撃は、これらのいずれかに当てはまるのだ。

上段
ストレートパンチなどの相手の頭部を狙う上段攻撃。しゃがまれるとヒットしない。

中段
相手の胸部から腹部までの体全体を狙うので、しゃがまれても攻撃が空振りしない。

下段
足払いなど、相手の下半身を狙う攻撃。防御するにはしゃがんでガードする必要がある。

基本攻撃の中に織り交ぜたい技

■タメ攻撃

打撃技の中には、コマンドを入力してそのままボタンを離さずに押し続けることで、攻撃をタメることが可能な技がある。ダメージが増えたり、相手のガードを崩したりと、様々な効果があるぞ。

▲タメ攻撃は相手の防御のタイミングを外すのにも使う。

■よろけ技 P.22.23

ヒットしたりガードさせたりすると、相手が一定時間行動不能な“よろけ”状態になる攻撃をよろけ技という。攻撃力のあるタメ攻撃や、投げ技の一部がよろけ効果を持っている。

▲よろけ中は投げられないが、打撃に対しては完全に無防備。

■連続技 P.16.17

攻撃が連続する動作を連続技という。ここでは技を連続でくり出し、ガードを揺さぶってダメージを与える“連係”と、コマンドが適切であれば確実にダメージを与える“コンボ”を含めている。

▲ボタンと方向キーの組み合わせで、いろんな連続技が出る！

■ガード不能

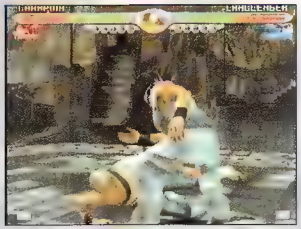
相手がガードを固めているにもかかわらず、攻撃がヒットする技。またダメージは与えないが、ガードさせると相手をよろけさせる技や、相手のガードを外すことのみを目的とした技もこの部類に入る。

■酔い覚まし

酒を飲んだ回数によって攻撃能力が上がる、舜帝の飲酒カウントを減らす効果を持つ技。各キャラクターに数種類用意された普通の技だが、相手が舜帝の場合ならこれらの技をヒットさせることが重要。

防御のシステムとは

攻撃以上に複雑に入り組んだ要素を持っているのが防御。単純に相手の攻撃をガードするだけでなく、相手との軸をずらして攻撃をかわす避けや、投げ技でつかまれた状態から抜け出す投げ抜け。そして攻撃を受け止め、はね返す当て身やさばきなど、様々な選択肢があるぞ。



▲強いプレイヤーほど当て身やさばき技の使いどころを押さえている。

▲成功すると一気に状況が好転する避け。ただしリスクは高い。

主な防御の選択肢

■ガード

もっともベーシックな防御方法。相手の打撃の属性に応じて、上段、中段攻撃は立ちガードし、下段攻撃はしゃがみガードという具合に使い分けよう。ガードが成功すると基本的には自分が有利になる。

▲技の見た目に惑わされずに、しっかりガードするのだ。

■当て身・さばき ▶P.29

相手の攻撃をはね返す当て身や、相手の攻撃の力を受け流し、相手の体勢を崩すさばきといった返し技。どちらも相手が次に出す攻撃の種類や属性を読み切らないと成功しない高度な防御法だ。

▲打撃技の出の途中にさばき効果があるものも多い。

■避け ▶P.31,32

すべてのキャラクターができる回避行動。直線的な打撃攻撃を、画面の手前や奥の方向に移動してかわし、無防備な相手に攻撃を加えることができる。しかし、回し蹴りなどの回転する攻撃には弱い。

▲避けはガードよりもリスクは高いが見返りが大きいぞ。

■投げ抜け ▶P.20

投げ技に対する防御方法の投げ抜けは、成功すると抜けた側が有利になる。自分が隙の大きな技を仕掛けて失敗したときの保険として入力、といった攻めのリスクを減らす使い方ができるぞ。

▲投げ技の中には抜けられないものもあるので過信は禁物。

攻撃と防御の関係

攻撃でも防御でも大事なことは、技の知識と読みの深さ。最低限、自分が使うキャラクターの技を把握していれば、普段使う技に変化をつけられる。また防御においても“この状況ではあの技で返す”というセオリーを知れば、守りやすさも格段に変わるはずだ。覇王をめざすには、知識を生かした戦術や駆け引きが必要なのだ。

▶攻撃の局面では相手の予想を裏切る大胆さも必要になってくるぞ。

◀自分を知り、相手を知ってこそ、読みの鋭さが発揮できるのだ。

初級編

各局面での戦い方を考える

基本操作と知識を理解しても、それらの技術をどこでどう使えばいいのか？　ここでは試合での使い方をフローチャートで紹介しよう。

冷静な状況判断と的確な対処法を身につけよう

攻撃や防御において、さまざまな技術、方法があるが、どれも状況に合わせて的確な対応をしないとすべて裏目に出てしまう。そこでこのチャートで、各要素がどんなつながりを持ち、また効果をもたらすのかを覚えよう。注意点としては、このチャートは基本的な部分だけだということ。キャラクターの個性や技の特徴によってはまったく違う対応をする必要があるぞ。

1 行動の選択
- A 攻撃する
- B 間合いを取る
- C 先手を取られた

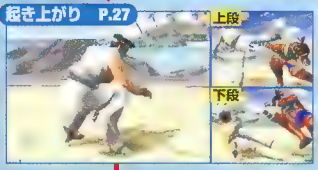
2 攻撃
- D 打撃で攻め
- E 投げる

3 防御
- F 技をくらう
- G 投げ抜け
- H ガード
- I 当て身／さばき
- J ARM／避け

読み合い
- K 受け身
- L 起き上がり

バックダッシュ P.9 1へ戻る

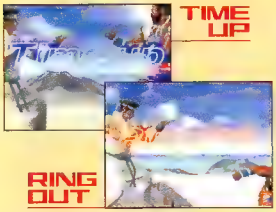
1へ



1へ

勝敗の決定

試合に勝つ条件は、3つある。1つは相手の体力を奪いきったKO勝ち。もう1つが、制限時間を超えたときに残り体力が相手よりも多いことで勝利を得るパターン。最後が、相手をリングの外へ出してしまうパターンだ。



check point

一連の攻防に一区切りついたら、自分と相手の状況を瞬時に判断しよう。K.O.勝ちやリングアウト勝ちを狙うなら再び攻め続けるべき。また体力が優勢でかつ制限時間が近いなら、距離を取って防御を固めるのもアリだ。なにがなんでも勝ちを狙え!

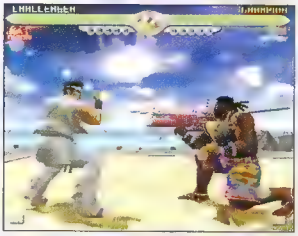
『バーチャファイター』の醍醐味は読み合いにあり!

簡単ながら攻防の一連の流れを紹介したが、各キャラの技の特徴によって選択すべき項目があったり、異なった対応をする場合もある。そのため、真に強いプレイヤーをめざすなら、自分が使うキャラだけでなく全キャラの技の性質や攻撃パターンを理解している必要があるぞ。そのなかで相手の動きを読み、一動作ごとにウラをかいて勝利をもぎ取るのが、このゲームで一番の楽しいところなのだ。

試合中に考えておくべき事項

実際にどんなところをチェックして戦うのか、何に着目して試合を運んでいるのかといった部分を調べてみよう。すると、ひとつの動作に入る前の段階で行動を模索～決定していることがわかる。あとは、条件反射的に決めているものばかりだ。こうした判断力がいずれ身につくようにしたい。

▲お互いの手の内を読み合うために、一瞬、両方とも動かなくなることもある。お互いが攻めづらい場合もある。



▲しゃがみ～立ちをくり返すといった無意味に見える行動でも、相手を威嚇する意味では十分に役目を果たす。

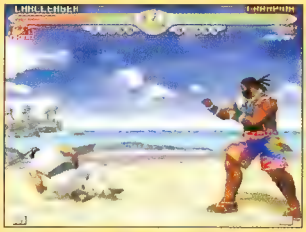
試合開始前　ただ試合開始を待つだけではダメ！

キャラ選択から試合開始直前までに考えておきたいことはいくつもある。そのなかでも相手の持つ技や特徴、それを最大限に生かす戦法はどんな種類があるか必ず思い描きたい。そうして、それに対応して自分はどんな戦法で戦うのかをシミュレートするのだ。倒し方を1つに決めて臨むのもアリだが、外れた場合が危険なので、あまり固執しないこと。

◀例えば対ウルフなら近距離はやめよう、など。

ダウン　ダウンしても逆転の望みを捨てるな！

相手の攻撃を受けてダウンしても、実はそこからがチャンス。ダウン後の攻防は、一番読み合いが激しいポイントであり、ここで読み勝てば、流れを引き寄せることもできるからだ。通常の起き上がりか、受け身か、起き上がり攻撃にするのか、最良の一手を選びたい。



◀攻防のリズムを崩したくないのなら、受け身で即再開しよう。

▶もちろん、攻撃側も相手を叩き潰すチャンスなので注意。

試合開始直後

試合開始の一瞬が明暗を分ける

試合開始までに相手の対応について考えがまとまっていないと、相手に不意をつかれたり、なんとなくバックステップをして静観する構えになってしまいがち。開始と同時に出の早い技を出して相手の出ばなをくじきたい。また、奇襲効果の高いものなどを仕掛けるのもいい。ただしリスクは高め。

▲技の出は遅いが、さばき技などをいきなり出してみるのも面白いだろう。

攻撃

効率よくダメージを与えるために

相手に大ダメージを与えるのなら、相手を無防備にして打ち込むのが理想。そのため、相手を浮かしたり、よろめかせたりする技を当てるようにしよう。その後コンボを入れるのが、快感を味わえる瞬間だ。

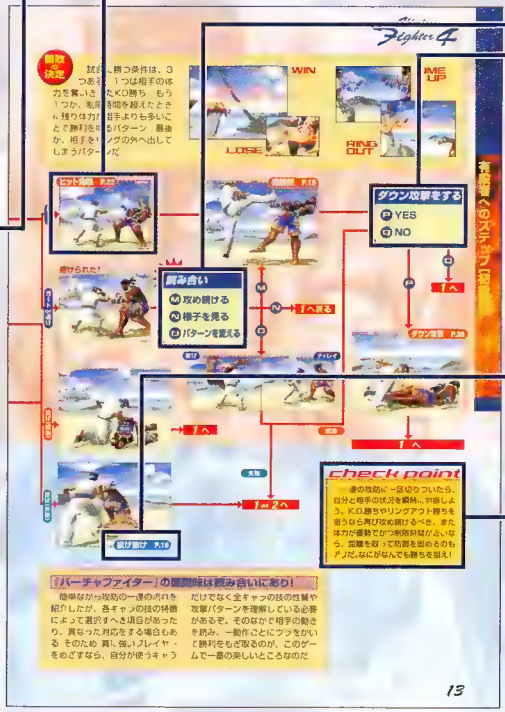
多くのプレイヤーは、その浮かせ技やよろけ技を当てるために、避けやディレイといったテクニックを使って相手の隙をうかがっている。そしてできたわずかな隙を逃さずに連続技を叩きこむのだ。こうしたレベルに到達するには、自分が使うキャラはもちろん、相手キャラが持つ技の特徴をも把握している必要があるぞ。

読み合い

相手の力量によって戦略を変える

自分の攻撃を防御されたら、それでも攻め続けるか、仕切り直すか、またはパターンを変えて攻めるかの選択肢が生まれる。初戦であれば、攻め続けるか仕切り直すのがオススメだ。パターンを変えて攻めるのは、第2戦以降がいいだろう。あまり初戦から手の内は見せないこと。

またこうした試合の間に、常に同じ技で反撃する、必ず投げを狙う瞬間など、相手のクセを読み取るようにしよう。そうすれば、それを逆手に取った戦いができるからだ。ただし常に同じ状況で狙ったりしないこと。同じことを相手に仕掛けられる可能性も出てくるからだ。



ダウン攻撃

二者択一の瞬間。見守る？　攻撃する？

相手がダウンすれば、大ダウン攻撃または小ダウン攻撃を仕掛けるチャンス。しかし、基本的には大ダウン攻撃を選ぶのはやめよう。受け身、またはかわされると、大きな隙を作ってしまうからだ。ただダウン時間が長い攻撃がヒットしたのなら、狙ってみてもいい。

投げ抜け

はじめは抜けられなくとも……

初心者のうちは、投げ抜けをしてもされても、何が起きたかわからないことが多い。ゆっくりでもいいので、投げと投げ抜けの動作を見て覚えておくこと。投げ抜け後は、技にもよるが、基本的には抜けた側が有利なので、ここでも読み合いが発生するぞ。

チェックポイント

いかにして勝つか。それも重要

攻撃や防御の一連の流れを終えたら、体力や時間、立ち位置などひとまず状況をチェック。もしタイムアップが近く、残り体力が優勢なら、そのまま逃げきれるように防御を固めよう。またリング際まで相手を押し込んでいき、K.O.寸前であれば、そのまま攻めこもう。

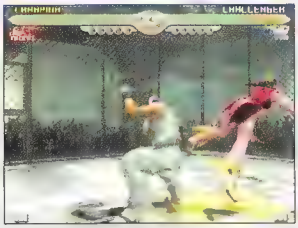
中級編

大ダメージを狙うには

1回の攻撃でより多くのダメージを与えるにはどうすればいいか。ここでは大ダメージを狙うためのいくつかのポイントを解説しよう。

連続でダメージを与える

大ダメージを一度に与えるには単純に、1発よりも2発、3発とヒット数を多くすればいい。そのためにも、隙の少ない技で攻撃を組み立てよう。ただ連続ヒットすると個々のダメージは単発より減ることに注目。場合によって連続技が有効ではないことがあることに注意しよう。

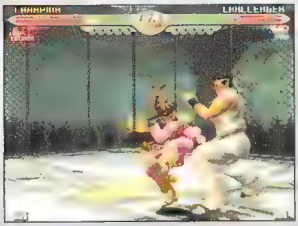


▲単発の攻撃だけで大ダメージを与えられるキャラクターもいる。

▲一撃のパワーがないキャラクターにとって連続ヒットは重要。

1 連係技でダメージを与える

多くの攻撃を相手にヒットさせるには、相手に防御されずに攻撃を出し続けている状態を作ればよいのだ。そのためには、相手に次の展開を読ませない技の連係を組み立て、継続的な攻撃を展開しなければならないぞ。連係を組み立てるうえで大切なのは、“立ちガードで防御するか？　しゃがみガードか、投げ抜けか？”といった防御法の選択を迫る技を多く取り入れていくこと。そのため、自分が操るキャラクターの技だけはしっかり把握しておきたい。



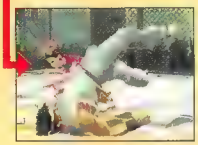
▲1つの連係技のなかで、中段と下段を攻められる技があるといい。

攻め方の参考

ガード方向に迷いを与える

中段攻撃と下段攻撃を織り交ぜ、どちらで防御すればいいか、2択を迫る攻撃をしよう。常に相手のガードを揺さぶることが大事だ。技と技をつなげて攻めてもいいし、1つの技から派生するものを使ってもいい。

投げを交えた2択



しゃがみ状態でヒットする中段攻撃と、投げとの2択が存在するが、これが強力。どちらがヒットしても多大なダメージを与えられるこのベーシックな2択を、連係のメインとして積極的に使っていこう。

2 無防備になった相手を打つ！

攻撃を連続ヒットさせられる状況の例に、相手が無防備で、行動不能の状態がある。空中に浮いているときや、ゆっくりと崩れ落ちるようにダウンするときがその代表的なものだ。浮かせ技を始めとする特定の攻撃をヒットさせれば、相手は無防備な状態になるので、見逃さずに攻撃を重ねよう。

▲浮きや崩れは特定の技から発生。また条件付きで発生する技もある。

例1

浮かせ技で始動

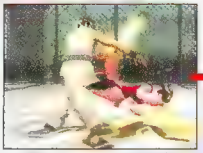
▲浮かせ技には、ガードされると反撃を受けるリスクの大きいものが多い。

浮いた相手に追撃をヒットさせる

▲浮いた相手に加える追撃はキャラクターによっていろいろ。どの技がヒットするかを試し、オリジナルの空中コンボを編み出そう。

例2

相手の体勢を崩す



▲投げ技の中にも、相手の体勢を崩して、無防備にする崩し技があるぞ。

ガードさせる余地を与えない

▲相手を崩すことに成功しても、モタモタしていると回復されてしまい、追撃できなくなることも。相手が崩れたら、すぐ追撃できるようにしたい。

3 投げコンボを使おう

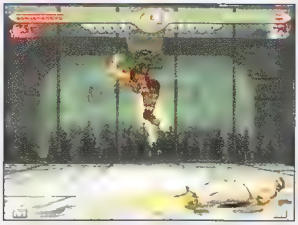
投げは高威力のものが多いが、抜けられて反撃を受けることがよくある。しかし一部のキャラが持つ投げコンボなら、投げ抜けの狙いが絞りにくくなるため、抜けられない可能性が高い。

▲投げコンボの途中で止め、打撃に移ってもいい。

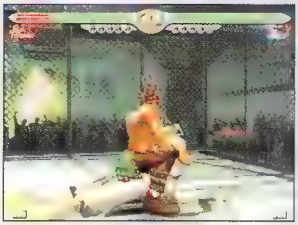
▲葵の蝶絡み（ちょうがらみ）からの投げコンボは、決まるとかなりの大ダメージだ。

4 ダウンさせてもさらなるダメージを

ダウンさせたからといって、休んではいけない。この後、さらにダウン攻撃をヒットさせるまでが攻めなのだ。すべてのキャラクターはダウン攻撃を持っているので、忘れずに追撃したい。なかにはダウンした相手をさらに投げる技を持つキャラクターもいるぞ。



▲空中に跳び、倒れた相手に攻撃を加えるので、かわされないように注意。



▲ウルフやジェフリーには、ダウンした相手を起こす投げ技がある。

ひとこと言わせろ！ ウルフさん

大ダメージを狙うんだったらやっぱりジャイアントスイングを狙いたいぜ。ハンマー投げの誰かを思い出しちゃうような、あの技。連続攻撃でダメージ与えるのもいいけどさ。一撃必殺にこだわりたい君には、晶やジェフリーがオススメかな？

中級編

投げと投げ抜けを身につけよう

投げなくしては打撃は生きず、打撃なくしては投げは生きない。戦術を展開するのに欠かせない投げと投げ抜けのシステムを知るべし！

投げの基本知識

投げは、上段投げなら相手が立ち状態、下段投げならしゃがみ状態であるのが最低条件。そして、相手につかみのモーションをヒットさせればよい。ガードを固められ、打撃が通用しない相手にダメージを与える手段として欠かせない要素なので、しっかりと身につけよう。

▲投げのモーション中に相手の打撃が当たるとカウンターヒットとなる。

▲しゃがんだ相手を投げる下段投げは一部のキャラクターに許された特権。

投げの種類を覚えよう

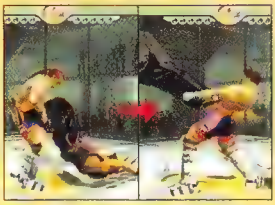
通常の投げのほかにも、投げ技にはいろいろな種類がある。しゃがみ状態の相手を投げる下段投げを始め、相手との位置関係によって出る横投げや背後投げ。また通常の投げとは異なり、相手の打撃の発生途中でも投げることができるキャッチ投げなど様々だ。これらの特殊な投げ技の特徴や使い方を把握して戦いの中に組み込み、攻めのバリエーションを広げよう。

戦いに織り交ぜたい投げ技の数々

■通常投げ

▲相手の立ち状態を投げる通常投げ[P+O]は、もっとも狙う機会が多い。また相手との位置関係で、横投げや背後投げに変化する。

■コマンド投げ



▲コマンド入力した後に[P+O]で投げる。それぞれの技によって、性質が異なっている。また、与えるダメージも強力なものが多いぞ。

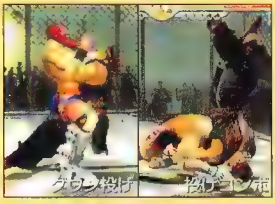
■下段投げ

▲ほとんどの投げは、相手が立ち状態でないと成功しないが、一部のキャラクターのみ、しゃがみ状態の相手を投げる技を持っている。

■キャッチ投げ

▲キャッチ投げは通常投げとは違い、相手の打撃の発生途中でもつかめる利点を持っている。全体的に出が遅い技が多いのが弱み。

■その他の投げ

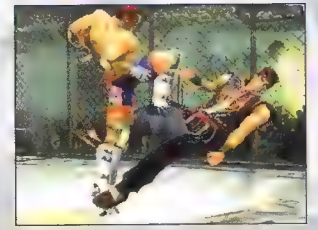


▲特定の打撃技の後に出せる打撃投げや、ダウンしている相手に狙えるダウン投げ、また投げ技から投げ技につなぐ投げコンボもある。

投げを狙えるタイミングを知ろう！

投げの種類を把握したら、次はどんなときに投げを狙えるかを把握しよう。ほとんどが立ちガードをさせて投げ、相手の攻撃をかわして投げ、が基本的な狙いどころだ。このほかにも、狙えるチャンスはいくつもあるが、どれも攻防の中で積極的に狙わないと見逃してしまうぞ。

▲打撃と投げの関係は深い。どちらもバランスよく攻めに組み込もう。



▲上段投げはしゃがまれると決まらないので、中段攻撃との2択を迫ろう。

投げを決められる主なシチュエーション

CASE:1 立ちガードをさせておいて投げる

相手を立ちガードの状態にさせるには、しゃがみガードができない中段攻撃を多用して、立たせてしまうのがセオリーだ。このような中段攻撃を意識させておき、ときどき投げを決める、またはそのまま中段攻撃をヒットさせるというパターンを幾通りもくり出して、攻撃をヒットさせていくのだ。

CASE:2 モーションの大きな技をかわしたときに

もっともありがちな状況が、相手の中段攻撃の浮かせ技をガードしたとき。このような隙が大きい技をガードしたときに投げを狙える。しかしこういう投げが確定する状況では、相手も投げ抜けコマンドを入力している可能性が高いので、抜けられた後を想定したり、あえて打撃で攻めるのも1つの手だ。

CASE:3 相手をよろけさせた後に狙う

行動不能のよろけ状態。この間は打撃には無防備だが、実は投げを決めることができない。そのため相手は素早く回復して打撃に備えるので、当然ガードを固めるハズ。そのウラをついて、ガードを固めたところを狙って投げるのだ。また、パンチを1つ当て、よろけを解除させてから投げるのもいいぞ。

CASE:4 下段攻撃をガードしてから投げてみる

一部のキャラクターに用意されている下段投げは、しゃがみ状態の相手を投げることができるので、これを活用しない手はない。使いどころは下段攻撃をガードした後。下段攻撃は全体的に技の隙が大きいので、かなり決めやすいはずだ。仮に攻撃が当たっても、問答無用で投げることもできるぞ。

CASE:5 崩れダウンや受け身を狙って下段投げを！

下段投げをこちらから積極的に狙う場合は、相手を崩れダウンさせたときや、相手が横転受け身をとったとき。これらの場合、下段投げが確実に決まるので、チャンスは逃さないようにしたい。特に受け身をとる相手にはかなり有効だ。そのためにも、ダウンを狙える技を多用していこう。

CASE:6 バクチ的にキャッチ投げを狙ってみるのもまたよし

キャッチ投げは特徴的なモーションのものが多く、手を伸ばしたり、飛びついたりして、相手をつかむので、逆にそれがタイミングをずらす奇襲技として使えるときもある。相手の反応が遅れたり、相手が打撃を入力していても投げられるぞ。また投げ抜けできない技があることも見逃せない。

投げ抜けを身につけよう

投げ技のほとんどには、それぞれに対応した投げ抜けコマンドがある。基本的に投げコマンドで最後に入力した部分が、投げ抜けコマンドとなるのだ。例えば、投げコマンドが⇦⇨Ⓟ+Ⓖなら、投げ抜けコマンドは⇨Ⓟ+Ⓖとなる。一定時間内に投げ抜けコマンドを入力すれば抜けられるぞ。この法則はどの種類の投げでも同じだが、横投げの場合は少し異なる。キャラの右側から投げられると⇨Ⓟ+Ⓖになり、左なら⇦Ⓟ+Ⓖになるのだ。また横からの下段投げなら、先のコマンドが⇧か⇩の斜め方向になり、ボタンもⓅ+Ⓚ+Ⓖになる。

▲背後投げや一部のキャッチ投げは抜けられないことに注意。

●投げ抜けの使いどころを覚えよう

投げ抜けは、隙の大きな技をガードされたときなど、投げられやすい状況の時にコマンドを先行入力し、少しでもリスクを軽くしておこう。このように、常に投げ抜けの準備をしているかどうかは、勝敗を左右する重要な要素だぞ。

しかしもし相手が打撃だった場合、自分は投げを出した状態になり、相手の打撃がカウンターヒットしてしまう。こうしたリスクを、複数の防御方法と組みあわせるテクニックをマスターすることで減らしていこう。

▲隙の大きい技をくり出した後などは確実に入力しておくようにしよう。

■複数の投げ抜けコマンド入力

投げ抜けコマンドは複数のコマンドを同時入力できるので、受付時間内にレバー全方向を入力すれば、一応すべて抜けられる。そのため、コマンド入力するときは、キーを複数方向に入力しておこう。

■打撃入力の後、即座に投げ抜け

技を出した後、自分が動けるようになると同時に、打撃と投げ抜けコマンドを続けて入力しよう。これは相手が投げなら抜け、出の遅い打撃だった場合はこちらの打撃で潰すことが可能なテクニックだ。

■避け入力の後、即座に投げ抜け

上と同じ状況で、今度は避けと投げ抜けコマンドを続けて入力しよう。すると相手が投げを入力していたら抜け、回転系以外の打撃の場合は避けが成功するという、不利な場面でも有効なテクニックだ。

■投げ抜け入力の後、即座にガード

こちらも状況は前と同じ。今度は投げ抜けコマンドの後に素早くⓅを離し、Ⓖだけを押している状態にしよう。これで相手の投げには抜け、打撃技を出してきたときはガードで対応することができるのだ。

●投げ抜け後の状況

投げ抜けが成功すると抜け動作が発生し、抜けた側が有利になることが多いが、技によっては互角、または不利になることもある。各キャラクターの持つ主要な技の投げ抜け状態を把握しておいて対処しよう。

優勢

▲ここから打撃や投げなど様々な攻撃ができる。

▲出の早い打撃で、先手を取りたいところ。

劣勢

▲相手の攻撃を見越して避けや当て身を狙おう。

投げ抜け対応表

キャラ	技名	抜けコマンド
晶	倒身捜腿(とうしんそうたい)	P+G
	順歩翻胯(じゅんほほんこ)	P+G
	大纏崩捶(だいでんほうすい)	P+G
	心意把(しんいは)	
	獅子抱月(ししほうげつ)	P+G
	鵠子穿林(ようしせんりん)	
	進歩里胯(しんぽりこ)	P+G
	(順身翻胯～)心意把(しんいは)	G
	(順身翻胯～)霹山壁(こうざんへき)	or G
バイ	転身捜倒(てんしんそうとう)	P+G
	掣燕掛塔(せいえんかとう)	P+G
	雷震入林(らいしんにゅうりん)	P+G
	空烈天鳳(くうれつてんほう)	
	倒身陰掌(とうしんいんしょう)	
	旋風燕華(せんぷうえんか)	
	旋風燕陣(せんぷうえんじん)	
	天地頭落(てんちとうらく)	P+G
	飛燕翻跨(ひえんほんこ)	P+G
	燕風輪翔(えんふうりんしょう)	P+K+G
ラウ	肩車頭落(けんしゃとうらく)	P+G
	柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	P+G
	雷震入林(らいしんにゅうりん)	P+G
	転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	
	柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	P+G
	大地倒襲(だいちとうしゅう)	P+G
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ	P+G
	(キャッチ～)サンダーファイヤーパワーボム	
	(チェンジ～)ジャーマンスープレックス	
	KS(ケー・ス)	P+G
	ジャイアントスイング	
	(キャッチ～)チェンジ	
	(チェンジ～)ブッシュ	
	リストロックスロー	P+G
	ブレーンバスター	
	(キャッチ～)スリングショットフロントスープレックス	
	(チェンジ～)タイガースープレックス	
	ボディスラム	P+G
	スタイナーズスクリュードライバー	
	(キャッチ～)ブッシュ	
	(チェンジ～)カーフブランディング	
	(キャッチ～)フロントネックチャンスリー	P+G
	サイドスープレックス	P+K+G
	タイガードライバー	P+K+G
	ビックブリッジボム	
	ダブルアームスープレックス	P+K+G
ジェフリー	ニースマッシュ	P+G
	スパインバスター	P+G
	パワースラム	P+G
	マシンガンハンマー	
	ヘッドバット	
	フロントバックブリーカー	
	ダブルヘッドバット	
	トリプルヘッドバット	
	ボディーリフト	P+G
	ヘッドクラッシュ	
	バックフリップ	P+G
	スプラッシュマウンテン	
	タックル	
	バックスロー	P+G
	アイアンクロー	P+K+G
	マシンガンニーリフト	P+K+G
	パワーボム	P+K+G
影丸	太刀(たいとう)	P+G
	浮霞(ふがすみ)	P+G
	順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	P+G
	影霞(かげがすみ)	
	弧延落(こえんらく)	P+G
	刀霞(かたながすみ)	P+G

※(D)ディフェンシブスタイル　(M)ムエタイスタイル

キャラ	技名	抜けコマンド
サラ	フロントスープレックス	P+G
	ネックブリーカードロップ	P+G
	レッグホールドスロー	
	ライトニングニースマッシュ	P+G
	フォーリンエンジェルスロー	P+G
ジャッキー	ワンインチブロー	P+G
	ネックブリーカードロップ	P+G
	ニーストライク	P+G
	ノーザンライトボム	P+G
	サディスティックハンギングニー	
舜帝	酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	P+G
	倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	P+G
	豪杯旋舞(ごうはいせんぶ)	
	転身縦鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	P+G
	転身縦胯(てんしんそうこ)	
リオン	破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	P+G
	登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	P+G
	採取砲弾(さいしゅほうこう)	
	飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	
	貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	P+G
	七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	
	落首双手(らくしゅそうしゅ)	or P+G
	落首断腿(らくしゅだんたい)	
	撫下尖転(はいかせんてん)	P+G
	七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	P+G
葵	小当(こあて)	P+G
	弓身固め(ゆみがため)	P+G
	櫂引き(かいびき)	
	糸巻き(いとまき)	P+G
	海老折り(えびおり)	
	合気投げ(あいきなげ)	P+G
	送り手回し(おくりてまわし)	
	大木倒(たいぼくたおし)	
	脇絡み(わきがらみ)	
	六段帯取(ろくだんおびとり)	P+G
	桐枝落とし(きりえおとし)	
	蝶絡み(ちょうがらみ)	
	木の葉落とし(このはおとし)	P+G
	半月巴(はんげつは)	P+G
	手極め倒身(てきめとうしん)	P+K+G
	真之位(しんのくらい)	P+K+G
レイ	雷身旋舞(らいしんせんぶ)	P+G
	弓箭掌壁(きゅうせんしょうへき)	P+G
	擺脚捜倒(はいきゃくそうとう)	P+G
	排山倒海(はいざんとうかい)	P+G
ベネッサ	キャニオンダイブ(D)	P+G
	ヘルズゲート(D)	P+G
	エルボーラッシュ(D)	P+G
	ウォールキス(D)	
	ジャッジメント　ギルティ(D)	
	レッグブレイカー(D)	
	アーミーコンビネーション(D)	
	ストマッククラッシャー(D)	P+G
	ヘブンズゲート(D)	P+G
	アームクラッシュスロー(D)	P+G
	エルボースラッシュ(M)	P+G
	トリプルヘビィスマッシュ(M)	P+G
	ダブルニーストライク(M)	P+G
	リプレイススロー	P+G
	リブクラッシュボディ	P+K+G
	リブクラッシュニー	P+K+G
	ホールドハイキック／ホールドトーキック	G
	ホールドローキック／ホールドシンキック	G
	ライトアームブレイカー／アレストホールドニー	P+G

ひとこと教わせろ！

ジェフリーさん

"決まった！"と思っても抜けられた時の脱力感ったらないよな。狙うなら投げを読まれないタイミングで！

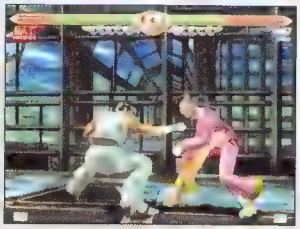
中級編

よろけやカウンターを取る！

よろけやカウンターヒット、崩れダウンの仕組みをここで解説。連続技を叩き込むチャンスをより多く作っていこう。

ヒット効果の種類と効果をチェック！

攻撃がヒットすると、その状況や技の特性によって、ヒット後の効果が異なってくる。それらの違いをしっかりと把握しておかないと、連続技などで大きなダメージを与えるチャンスを逃がしてしまうぞ。そのため、ヒット効果と各技の特性にも気を配って戦おう。



▲ヒットしたときの効果は、画面上のエフェクトからでも判断できるぞ。

▲崩れダウンや浮いた後は、連続技を入れるチャンス。絶対に逃すな！

ヒット効果の種類

■ノーマルヒット

ごく普通の技が、ガードをしていない状態、またはダッシュや避け中の相手に当たったときはノーマルヒットになる。与えるダメージも、技が本来持つ数値のまま。

▲ヒットした瞬間、白く光るとノーマルヒット。

■カウンターヒット

相手の攻撃動作中に、打撃がヒットするとカウンターヒットになる。このときのダメージはノーマルヒット時よりも最大で5割増しになるのだ。

▲カウンターヒットすると、黄色く光るぞ。

■浮きヒット

ヒットした瞬間、相手が空中に浮き上がる。技によってはカウンターヒット時のみ浮くものもある。浮いた相手は無防備なので、コンボを叩き込むチャンスだ。

▲わずかでも空中に浮いたら、連続技を出そう。

■よろけヒット

相手のバランスを崩す効果を持った技がヒットすると発生する。技によってよろけるまでの時間に差があるが、基本的に連続技を叩き込むチャンス。

▲キャラの背後にレバーの絵が出るぞ。

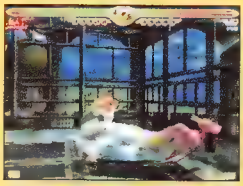
■バウンドヒット

強烈な勢いで相手を地面に叩きつける効果。このとき、相手は受け身を取れず、わずかながら空中に浮く。このときも空中コンボを叩き込むチャンスとなる。

▲地面で跳ね返った瞬間がコンボの狙い目だ。

■崩れダウン

苦しみながらダウンするような動きで相手が行動不能になり、腹を抱えながら崩れ落ちていく。これも隙だらけになるので、連続技を叩き込むチャンスだ。



▲完全に地面に着くまでに連続技を入れよう。

よろけさせるには

よろけにはいくつか条件があり、それぞれ直前の動作によって種類が決定する。その条件の数は多く、どれも実戦中にいつでも起こり得るものばかりだ。より強くなるには、状況に合わせて使い分け、いつでも連続技を叩き込むチャンスを作れるようにすることが大切だぞ。

▲崩し技からのよろけが代表的。どの技がよろけさせられるか、要チェック。

▲なかにはよろけると回復ができない技もある。相手にした場合は要注意！

よろけ発生の条件

■ノーマルヒット
ノーマルヒットでも、相手をよろけさせることができる技を出した場合に発生。

■しゃがみ状態にヒット
しゃがみ状態の相手に、特定の中段技を当てるとよろけを誘発できる。

■ガード崩し
攻撃がガードされても、強引にガードを崩してよろけを誘発させる技がある。晶の開脚が代表的。

■カウンターヒット
カウンターヒットしたために、これまで普通にヒットしていた技でもよろけを発生させる場合がある。

■崩し技成功
ラウの柳手掛倒や晶の順歩翻脚などがある。投げた後に相手がよろけ状態になるもの。

■当て身技成功
パイの当て身をはじめ、相手の攻撃を受け流した後にもよろけが発生する場合があるぞ。

■壁ヒット
壁際に追い込み、打撃をヒットさせると、そのままよろける技がある。連続技を叩き込むチャンスだ。

■ホールド成功
ベネッサのハンドホールドや、ジャッキーのパクサオで腕をつかまれると、よろけ扱いとなる。

カウンターを取るには

カウンターを取ると２つの利点がある。１つはダメージが大きくなること。もう１つは場合によってさらに追い打ちができるということ。どちらもかなり有利になるので、できるなら狙いたい。基本的には出が早く、判定が強い技でカウンターを狙えばいい。あとはテクニックよりも読み合いに勝つかどうかの比重が重くなるので、試合中にクセを読み取る訓練をしよう。

カウンターが出やすい傾向

■出の早い技を2発め以降に出して誘発する
隙が大きい技を出し、反撃を誘ったうえで迎撃する。基本的なワナなだけに、自分もハマリやすい。

◀ディレイで反撃を誘うのもいい（P.34）。

■起き上がりの攻防で読み合いに勝つ
起き上がり時にいつも攻撃してくる相手の場合には、当て身や避けで試合の流れを引き寄せよう！

◀読み間違えると流れが変わるので慎重に。

ひとこと言わせろ！ 晶さん

相手がよろけたら、その隙をよく見極めることが大切だ。よろけさせてもすぐ回復するような相手なら、むやみに攻撃を仕掛けないほうがいい場合があるからだ。それでもレバーが表示されたら、こちらの攻撃が入るとみていいかな。

中級編

ステージの特性をつかもう

戦う舞台となるステージには、いろんな特徴がある。それらの特徴を踏まえた上でいかに立ち回っていくかが重要になってくるぞ！

壊れる壁と壊れない壁がある！

いくつかのステージには、リングを取り囲む壁が存在し、壁際で相手を攻撃し壁にぶつけるとよろけを誘発したり、壁を壊したりすることができる。壁を壊したあとは、そこからリングアウトを狙うことができる。壊れた壁はラウンドが切り替わっても継続するぞ。

▲壁の有無や、破壊可能か否かは、ステージ選択時に判別できる。

▲壁のないステージはリングから出てしまうとリングアウト負けに！

壁ヒット時の効果を覚えよう

壁ヒット後の特徴は、やられモーション中には投げを決めることができないということ。また、のけぞり時間は一定なので、コンボがすべてつながらなかったり、連係がつながったりということが起きるぞ。やられた方の対処としては、Ⓖを押しっぱなしにしていつでもガードできるようにしておこう。

地上

壁にぶつかった場合、ダメージが小さければ壁ヒットとなり、大きければ壁よろけとなる。

◀壁ヒット後はこのような状態になる

空中

ヒットする高さによっては、さらに壁にヒットさせることが可能になっているぞ。

◀大ダメージを与えるチャンスだ。

●壁よろけについて知ろう

ダメージの大きい技で壁にヒットさせると壁よろけの状態となる。通常のよろけと違い、よろけ時間が長いので、試合の流れを変えるほどの大ダメージを与えることができるぞ。逆に自分が壁よろけになった場合は、ボタンを連打して早く回復するようにしよう。

▲壁よろけになったら、レバガチャの指示が表示されるぞ。

▲うまく回復できれば、相手の攻撃に対してガードが間に合うぞ。

ひとこと言わせろ！

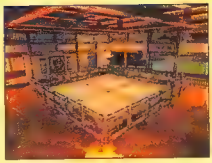
晶さん

俺やレイみたいに、相手に突進していく技をそろえているヤツが危険だな。あとチェン親子みたいに手数が多いヤツ。壁際に追いこまれたらすぐに避けなどで脱出しないと、痛い目を見るぞ。

全ステージ紹介

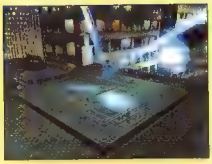
GYMNASIUM
サイズ：12M×12M 壁：有
キャラ：晶

晶の道場である結城武館。周りを囲んだ低い柵は、破壊することが可能だ。



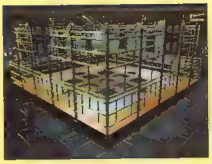
CITY
サイズ：12M×12M 壁：有
キャラ：ジャッキー

街中にあるビルの屋上を舞台にしたステージ。鉄製のフェンスに囲まれているぞ。



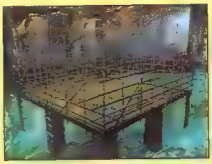
AQUARIUM
サイズ：10M×10M 壁：有
キャラ：パイ

優美な水族館で戦うステージ。狭いので追いこまれやすいうえ、壁の破壊は不可能。



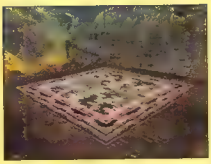
CAVE
サイズ：12M×12M 壁：有
キャラ：舜帝

神秘的な洞窟の中にあり、水辺にある台座で戦う。周りに高い竹竿の壁がある。



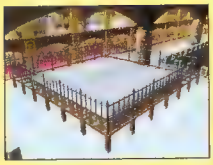
GREAT WALL
サイズ：14M×14M 壁：無
キャラ：ラウ

壮大な万里の長城を舞台にしたステージ。壁がなく、ほかのリングより広めだ。



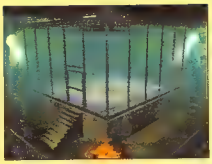
CASTLE
サイズ：12M×12M 壁：有
キャラ：リオン

雪が降り積もった西洋の城で戦うステージ。周りが低い鉄格子で取り囲まれている。



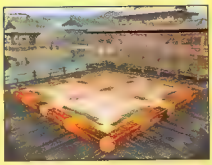
ARENA
サイズ：10M×10M 壁：有
キャラ：ウルフ

薄暗い雰囲気が特徴的な闘技場。金網に囲まれたリングは狭く、やや薄暗い。



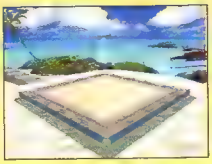
SHRINE
サイズ：14M×14M 壁：無
キャラ：葵

古式ゆかしい宮廷が舞台。悠々としたリングの上で戦うことになるぞ。



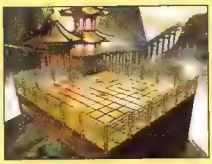
ISLAND
サイズ：14M×14M 壁：無
キャラ：ジェフリー

南海の孤島を舞台にしたステージ。壁がなく、広々としたリングで戦うことになる。



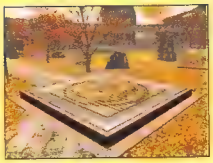
TEMPLE
サイズ：12M×12M 壁：有
キャラ：レイ

まさに少林寺といった風格が漂うステージ。周りの柵は破壊することができるぞ。



GARDEN
サイズ：14M×14M 壁：無
キャラ：影丸

寂しい感じが漂う日本庭園が舞台。周りに壁がなく、リングがかなり広い。

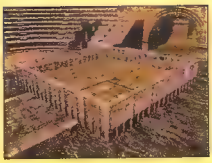


HARBOR
サイズ：10M×10M 壁：有
キャラ：ベネッサ

夜景がきれいな外国の港で戦うステージ。高いフェンスがあり、リングが狭いぞ。

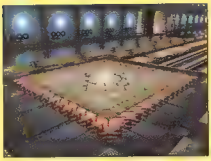
COLOSSEUM
サイズ：12M×12M 壁：有
キャラ：サラ

古代ローマのコロシアムをモデルにしたステージ。やや狭く、壁の破壊は可能。



HANGAR
サイズ：14M×14M 壁：無
キャラ：デュラル

近未来的な格納庫のような場所で戦う。壁が存在せず、広めのリングとなっている。



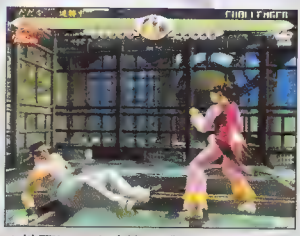
上級編

ダウン後の攻防を制する

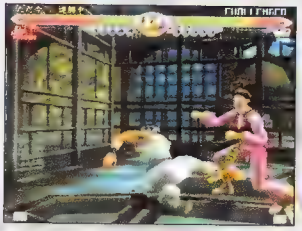
自分がダウンした後の受け身や起き上がりは、その使い方が勝敗を左右する。上手く使いこなして有利な状況にしよう。

ダウンから起き上がるまでの過程

ダウンを奪われた後は、いくつかの選択肢がある。それには、受け身を取る、普通に起き上がる、起き上がり攻撃を出すといったものがある。これらを状況ごとに使い分けることで、ダウン攻撃や起きた後の攻めを回避でき、攻撃へと移れるぞ。主導権を得るための重要な要素だ。



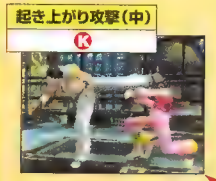
▲地面につく寸前にボタンを3つ押すと受け身を取れるぞ。



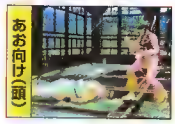
▲ダウン後に相手が近くにいたら、起き上がり攻撃を狙うといいぞ。

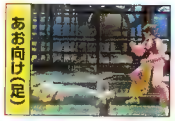
ダウン後の操作と選択肢

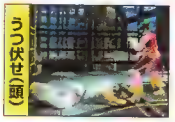
ダウン後は、意外に多くの行動を選択できる。方向キーを上や下、後ろ方向に入力することで、横転や後転をして起き上がれるのだ。また起き上がる際に、方向キーやボタンをガチャガチャと押すことで、起き上がるまでの時間を短縮できることを覚えておこう。起き上がりに関しては、ダウン中にKを押すことで中段、⬇を入力しながらKを押すと下段攻撃を出しながら起き上がるぞ。これらの動きは、ダウン時に倒れた状態がうつ伏せかあお向けかで出せる技が違ってくることに注意したい。起き上がりの攻防の読み合いは試合の流れを変える可能性を秘めているので、軽視しないこと。

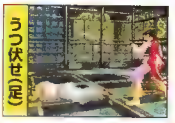


ダウンの種類









受け身の性質を知ろう

ダウン直前にコマンド入力することで、受け身を取って素早く起き上がれる。受け身はダウン攻撃やダウン投げなどの追撃を回避することが一番の目的となっている。しかし、このとき相手に受け身を読まれると、相手が圧倒的に有利であるため、簡単に受け身後の起き上がりを潰されてしまうぞ。また投げと打撃の2択を迫られることがあるので十分注意して使おう。

2種類の受け身による起き上がりの違い

■その場受け身

方向キーをニュートラルの状態にすることで、ヘッドスプリングで起き上がる。起き上がり後は立ち状態となるので、投げと下段攻撃に気をつけよう。

■横転受け身

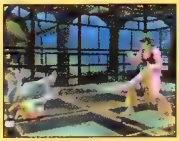
受け身を取るときに、方向キーの上か下を同時に入力することで横転しながら起き上がる。起き上がり後は、しゃがみ状態となるので下段投げや中段技に弱い。

起き上がりの性質も要チェック

起き上がりは、普通に起き上がるほかに、横や後ろに転がって起き上がる方法がある。また、起き上がり攻撃はディレイさせることができるので、相手にフェイントをかけられるぞ。正確に早く起き上がりたい場合は、ある程度ボタン連打した後に、方向キーを入れるといいだろう。また起き上がりの動作中にキーを下に入れておけば、しゃがんだ状態で起き上がるぞ。

起き上がりって何?

■その場起き／後転



そのまま起き上がった場合は相手に攻撃されるが、後ろに転がった場合は攻撃を受けにくいぞ。

■起き上がり攻撃(中)

相手のしゃがみガードを潰すことができる。しかし、ガードされると投げで反撃されてしまうぞ。

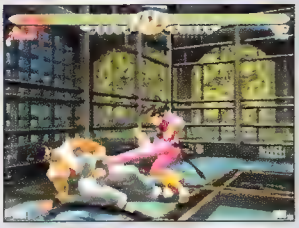
■起き上がり攻撃(下)

ダウンさせることができない下段攻撃を出す。ガードされると中段技で反撃されやすい。

実戦で起き上がるときには

実戦では、1つの起き上がり方法に固執するのではなく、2つ以上の技を使い分けていきたい。オススメは後転と横転受け身。後転は、相手との間合いを仕切り直したいときに使い、横転受け身は、攻防のリズムを崩したくないとき、とにかく攻め続けたいときに使おう。

▲相手が近くにいる場合には、起き上がり攻撃を出すと当たりやすいぞ。



▲受け身にも隙はあるので、使いどころはしっかりと決めておこう。

ひとこと言わせろ!

ウルフ さん

俺がうつ伏せ状態から出す下段起き上がり攻撃は、相手に当てた場合崩れダウンを奪える。晶やジェフリーなどにも同じ効果を持つ技があるぞ。チャンスは少ないが、ダウンを奪われた後そこからダウン攻撃を狙うのも奇襲として面白いぜ。

上級編

敵の攻撃を潰すには

相手の攻撃が来たら単純にガードするのではなく、反撃できる当て身やさばき技を使って積極的に敵の攻撃を潰していこう。

当て身とさばき技の違い

当て身とさばき技とは、相手の技を返すための特殊技。当て身は相手の攻撃をとって反撃し、さばき技は相手の攻撃をさばいてよろけさせる、または攻撃する技だ。どちらも攻守を切り替える重要な手段となるぞ。

▲回し蹴りや両手を使う技など、当て身では絶対返せない技も存在するぞ。

当て身

▲相手の攻撃に合わせて当て身コマンドを入力すると、打撃や投げで反撃することができる。当て身自体に攻撃力はないので、投げなどを出されないように注意。

さばき技

▲自分が技を出した瞬間に相手がさばき技を出してきた場合、相手の技を受け流しつつ攻撃する。打撃技自体が当て身のような効果を持っているのだ。

当て身の使いどころと効果

当て身は、隙の小さい技をガードさせた後や、相手が同じ技をよく使ってくる場合に狙うと決めやすい。上中下段など当て身できる部分がしっかりと決まっているので、それらに対応したコマンドを覚えておこう。

▲ジャッキーのバクサオは、普通に構えているだけで自動的に当て身になる。

上段当て身

⇦Ⓟ+Ⓚ

主に立ちパンチや立ちキックといった上段技の当て身。自分の攻撃をガードさせた後に立ちパンチでよく反撃してくる相手に使っていこう。ただし、当て身の中ではやや使いにくい。

中段当て身

⇨Ⓟ+Ⓚ

肘や膝、中段キック、サマーソルトといった中段技の当て身。ほとんどのキャラクターが中段技を多用してくるので一番狙いやすい。葵や、晶、パイなどが使えるぞ。

下段当て身

⇩Ⓟ+Ⓚ

しゃがみパンチやしゃがみキックといった下段技の当て身。自分の攻撃をよくしゃがみパンチで返してくる相手にフェイントで出すと効果的だ。下段技封じに役立つぞ。

さばき技を覚えて攻めに転じろ！

さばき技は打撃技として扱われているので、出の途中に投げられる心配がない。打撃と投げの2択でよく攻めてくる相手に使うと効果的だ。また、自分の技がガードされて反撃されそうな場面でも、さばき技を出すことによって攻撃し続けることも可能なのだ。

▲さばき技には、相手の技をさばくことができるポイントが存在する。

▲さばくタイミングがずれた場合、出した技が潰されてしまう。

さばき技一覧

キャラ	技名	コマンド	さばける技	発生
晶	崩撃手	⇘P＋K＋G	上段P、上段肘、下段P	中
パイ	上歩掃冲掌	⇨⇦P	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘・膝	中
サラ	ハイドサイドキック	P＋K	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘	遅
影	小太刀抜き	⇦K	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘、中段K	中
	布影脚	⇨⇦K	下段P、下段K、下段回	中
	菩薩掌	P＋K	上段P、上段K	中
	葉隠流 陰・水月砲	(十文字構え中)P＋K	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘	遅
リオン	流星勾手撃	⇩⇙⇦P	上段P、上段肘、上段K、中段K・膝	遅
葵	扇払い	⇦P	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘	中
	上段の当て	⇨⇦P	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘	中
	拝み蹴り	⇦K＋G	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘、中段K	遅
レイ	蝴蝶壁	⇩⇘⇨P＋K	上段P、上段肘、中段P、中段肘	中
	転身崩捶	(涅槃式中)P	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘、中段K・膝	中
	翻車提拳	(涅槃式中)P＋K	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘、中段K・膝	早
	連環挿捶	(跨虎式中)P	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘、中段K・膝	早
	後襲腿	(跨虎式中)K	下段P、下段K、下段回	早
ペネッサ	パーリングハイキック	⇦⇨K(ディフェンシブスタイル)	上段P、上段肘、上段K、中段P、中段肘・膝	中
	ディフェンシブエルボー	⇗P(ディフェンシブスタイル) ⇩(or⬇)P(ルエタイスタイル)	下段P、下段K、下段回	中

さばくときの注意！

さばき技を出すときは、さばける技に注意したい。主にさばけるのは、上段パンチやキック、中段の肘や蹴りなどだ。当て身と違い下段技は、ほとんどさばけない。また、キャラクターによってさばける技がかなり違ってくるので、さばける技を覚えておく必要があるぞ。

◀下段技を多用する相手には、さばき技を使うのは禁物だ。

ひとこと言わせて！ 葵さん

うちが使う合気柔術は、当て身に優れてますえ。相手の攻撃のパターンをいかに見切って技を出すかが重要どす。例を挙げるなら……起き上がり攻撃には中段と下段しかないんで、狙いが絞りやすくタイミングも取りやすいどすえ。

上級編

ARM(All Range Move)と避けの使用法

上級者ほど、対戦相手との間合いや方向を常に調整している。この位置調整や、攻撃をかわすこともできる避けの性質を完全に把握しよう。

ARMと避けの違い

ARMと避けは似ているようだが、実はかなり違う性質。ARMは全方向に動くことができ、またいつでもガードできる。それに対して避けは、横方向にのみ素早く動けるが、ガードはできないのだ。

▲避け以外にバックダッシュも相手の技を避けるのに有効な方法だぞ。

ARM

▲ARMは方向キーを上下左右に入れ続けることで、フィールド上を自由に移動する。歩いて移動するので動きは遅いが、使いこなせれば非常に便利だ。

避け

▲上か下にキーを入れて、ニュートラルに戻すと素早く横方向に移動する。感覚的にはチョン入れでOK。相手の攻撃をかわすときに使うと有効だ。

ARMを使ってみよう

ARMは通常の前後移動がどの方向にも移動できるようになったものと思えばいい。相手が攻めにくい、または自分が攻めやすい状況を作り出すための重要な移動手段だ。また相手が攻撃動作に入ってもガードができるので、安全な移動方法とも言えるぞ。

▲リングサイドや壁際は、自分にとってかなり不利な状況だ。ガードできるARMを使って徐々に安全な位置に移動するといいだろう。

実は上級者向けのARM

ある程度ARMを使いこなしてくると、非常に重要な役割を果たすようになる。例えば、直線的な攻撃が多い相手に対して、反撃、または防御する場合だ。このとき横に移動するだけで相手の技をかわし、攻撃を緩めることができるぞ。また相手に自分の動きを読ませない効果も期待できるのだ。相手の動きを見て、戦いやすい状況を作ろう。

◀直線的に向かってくる相手の攻撃は、少し動くだけで技をかわせるぞ。

避けを使ってみよう

避けは素早く横に移動するので、かなり便利。しかし、避け中は基本的にガード不能というリスクを負っていることを忘れてはならない。これを解消するには、避け中にしゃがみダッシュを出してキャンセルし、Ⓖでガードしよう。実際に狙って出すのは非常に難しいが、いつでもできればまさに覇王クラスだ。

▲避け中に“しゃがみダッシュでキャンセルしてガード”するテクニックは、ジャストタイミングで出した避け（下記参照）には通用しないぞ。

避けの2大特性

■避け攻撃

避け攻撃は、全キャラクター共通で避け中にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを同時押しすると発生する。ただし、効果に関してはキャラクターごとに異なってくるので注意しよう。主に相手が直線的な攻撃をしてきたときに使うといいぞ。ガードされた場合は、投げなどで反撃されることに注意！

▲相手が攻撃してきたら、避け～避け攻撃で迎撃。ヒットすると大抵の場合は自分が有利になるので、こちらの攻撃を展開しよう。

■ジャストタイミングの避け

通常の避けの動きと異なり、大きく避けることができる性質を持つ。ジャストタイミングの避けが出せる条件は、相手が技を出す瞬間に避けを入力すること。相手の近くで狙うと出しやすいぞ。攻撃を避けた後は、こちらがかなり有利になるので、いろいろな攻めができるのだ。

▲相手が攻撃してきたら、それに合わせて避けを入力すると通常より大きく避けられる。

▲避けた後は、攻撃のチャンスだ。

ARMと避けの弱点を理解しておこう

ARMと避けは横方向に移動できるので、直線的な攻撃には強い。しかし、回転系や半回転系の打撃や投げに非常に弱いことを覚えておこう。回転系の技に関してはまったく避けることができず、半回転系の技に関しては決まった方向にしか避けられないのだ。また投げに関しても、避けは完全に無力。常に相手の行動パターンを読んでいかないと痛い目に遭ってしまうぞ。回転系の技や投げを多く使う相手には、避けを使うのは控えめにした方がいいだろう。使えるからといって乱用は禁物だ。

▲先読みで避けようとしても投げを出されたらまったく意味がないぞ。

わしは、酒を飲むのも得意じゃが技を避けるのも得意じゃ。なぜなら、通常の避け以外にわし固有の避けである向側後避などを持ってるからのう。ほかにもリオンやベネッサといった奴らが避け能力の高い技を持ってた気がするぞ。

上級編

キャラクターの状態を把握しよう

自分や相手の状態によって決まる技や決まらない技がある。そのことを理解し、効率よい攻めや守りをすることが勝利への近道だ。

体重は意外に重要！

どのキャラクターにも、体重がきちんと設定されている。体重は主に空中に浮かされたときに影響し、軽いキャラクターほど高く浮いて、重いキャラクターほどあまり浮かない。これによって空中コンボが決められたり、決められなかったりする。

▲ジェフリーとウルフは体重が重いため、空中コンボを決めにくい。

体重ランキング

1	葵	47kg	8	影丸	66kg
2	パイ	49kg	9	ジャッキー	75kg
3	サラ	55kg	10	ラウ	77kg
3	ベネッサ	55kg	11	晶	79kg
5	レイ・フェイ	63kg	12	ウルフ	101kg
5	舜帝	63kg	13	ジェフリー	111kg
5	リオン	63kg	?	デュラル	？kg

足の位置にも気を付けよう

自分と相手の足位置の関係は、2つある。自分の足と相手の足が平行状態の正位置、それとは逆にハの字になっている状態が逆位置となる。正位置は、一番スタンダードで、連続技などにほとんど影響がない。一方、逆位置の場合は技を決めづらくなる場合があるぞ。

▲サラなら、この状態を逆位置という。気付かないうちに逆になってたりする。

変化の具体例

■連続技ヒット数

足位置が変わることで、一番影響を受けるのが連続技といっても過言ではない。いつも使っている技が入りにくくなったりして、ヒット数が減ってしまうのだ。コンボを狙うときは必ず足位置を気にしよう。

◀途中や最後の一撃が空振りしてしまうことがある。

■回転系の技

回転系の技の場合、技の回転方向が変わってくるぞ。とくに半回転系の技に関しては、避け方向に影響する。正位置の状態で右手から出る技は、逆位置では左手から出ることを覚えておくといいだろう。

◀半回転系の技を見切れるようになれば、かなり楽になる。

■技の一部が変化

足位置の影響を強く受けるのが避けの性質を持つ技。代表的なものとして、リオンの疾歩昇穿手がある。正位置なら相手の肘をかわしやすく、逆位置だとかわしにくい。有利、不利がはっきり分かれるので注意しよう。

◀疾歩昇穿手。技を出すときは足位置を見て判断しよう。

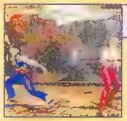
構えによって移行できる技が異なることを覚えよう

このゲームには多くの構えが存在する。それぞれに特徴があり、投げられなかったり、自動的に当て身になったりする。いかに構えの特徴を引き出すかで勝負の行方が変わってくるといっても過言ではない。キャラクターの個性を引き出す意味でも使いこなせるようになろう。

▲通常の構えと違い、使いづらいので、相手の攻撃に気を付けよう。

▲いざとなったら構えを変えて当て身を狙うのも有効だぞ。

代表的な特殊な構え



パイ

仆腿や迷蹤歩の構えからいろいろな技を連係させることができるので、相手を戸惑わせることができるぞ。

ジェフリー

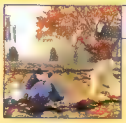
片足を上げて構えるスレットスタンス。技が大きく変化することはなく、この構えからは2種類の技を出せるぞ。

影丸

葉隠流 陽・十文字構えは、移動が特徴的。また自動的に当て身になるほか、使い勝手のいい技が出せる。

サラ

特定の技からしか変えることができないフラミンゴは、サラにとって主力の構えとなる。かなり重要な構えだ。

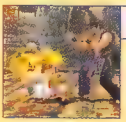


舜帝

横寝や転倒立といったトリッキーな構えが多い。まさに酔拳と言うべき構えだろう。使い勝手も悪くないぞ。

葵

葵の天地陰陽は、相手の技を当て身で受け流す構え。この構えは攻めるために使うのではなく、守るためにある。



レイ

レイは、敗式、独立式、涅槃式、跨虎式の4つの構えを持ち、それらを使いわけながら戦っていくのが特徴だ。

ベネッサ

ディフェンシブスタイルとムエタイスタイルがあり、どちらも普通に戦える。自分の好みで使い分けるといい。

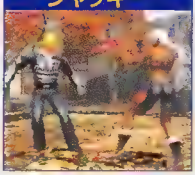
特殊移動について

特定のキャラだけが使うことができる特殊移動。性能はあまり高いとは言えないが、フェイントや攻撃の緩急をつけるときに使うと効果的。相手の近くにいるときに何気なく使うと攻撃を避けたりできるぞ。自分の戦い方に合わせて使おう。

影丸

▲前転や後転はその移動中に技を出せるぞ。

ジャッキー



▲スライドシャッフルは、後ろに大きく移動する。

リオン

▲斜前歩や斜後歩は、避け能力に優れているぞ。

ひとこと言わせろ! レイさん

私は多くの構えを使いこなすことができる。一定のパターンで攻めるのではなく、構えを変えることによってこちらの攻撃を読みづらくするのだ。攻撃に行き詰まったときは、いろいろ構えを変えて、有効な攻め方を見つけてくれ。

上級編

動作のメカニズムを知ってレベルアップ

コマンド入力から技の出までには、どんなシステムが築かれているのか。またよく聞く"ディレイ"とは何か。それらをまとめて大紹介。

技の出と判定のメカニズム

コマンド入力後、攻撃が当たるまでには、①のように多くの段階がある。技によって各段階の必要時間が異なるため、同時にコマンド入力しても先に当たるかどうかの差が出るのだ。②図では、Aのほうが先に攻撃判定が発生しているためBが攻撃を受ける、という例だ。

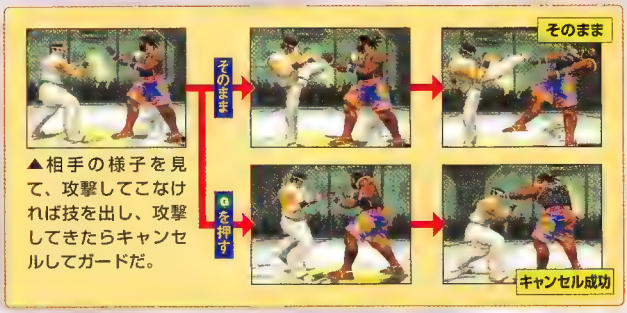
●通常動作も同様

技だけでなく、通常の動作にも同じことが言える。しゃがみにしても、方向キーを入れてからしゃがむまでの動作に隙が生じるのだ。①で言うなら、攻撃判定以外の部分が隙に当たる。

◀パンチを同時に出してみたりするとわかる。

技キャンセルを覚えよう!

すべての技ではないが、一部の技は、キャンセルによって隙をなくすことができる。これは技の発生途中でⓖを押すテクニックだ。相手の反撃にガードが間に合ったり、フェイントをかけることもできるので、かなり使えるテクニックだ。攻撃や防御の選択肢を増やすためにも、ぜひマスターしたい。



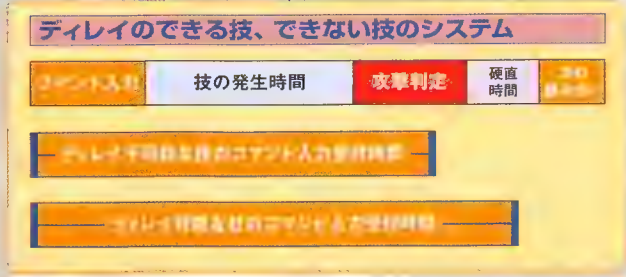
▲相手の様子を見て、攻撃してこなければ技を出し、攻撃してきたらキャンセルしてガードだ。

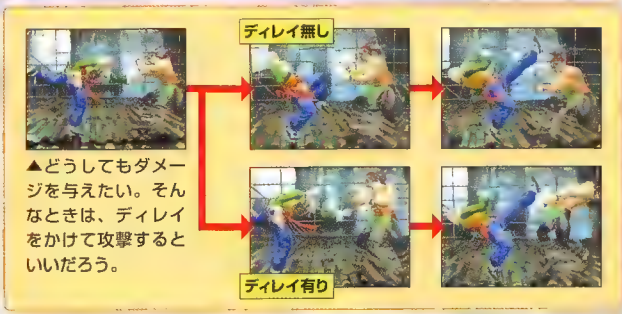
ディレイって何だろう？

連続技で、2発め以降のコマンド入力をわざと遅らせ、最速で技を出さないテクニック。つまり、コマンド入力の受付時間内いっぱいまで待ってから入力するのだ。こうすると次の技が遅れて出て、相手のタイミングを狂わすことができる。これをディレイ(ずらす)というのだ。

●ディレイの利点

ディレイは、ガードが固い相手に使うと重宝する。なぜならば、フェイントとして使用できるからだ。途中で技を止めて、相手に隙ができたと思わせ、動いたところを続きの技で攻撃するのだ。そうすれば、どんなにガードが固い相手でも崩すことができるぞ。



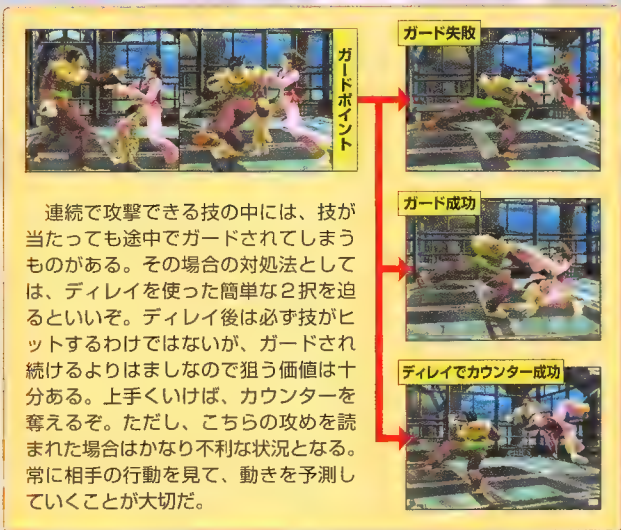


▲どうしてもダメージを与えたい。そんなときは、ディレイをかけて攻撃するといいだろう。

攻撃のタイミングを見極める

試合を一定のリズムで戦うと、ガードするポイントを相手に見抜かれてしまう。そこで技をわざと遅らせて、相手のタイミングをずらすとダメージを与えやすくなるぞ。しかも、相手が反撃しにくい状況を作り出せるので自分にとっても有利だ。

▲いつも同じリズムで戦うと、相手のガードを崩しにくくなる。



連続で攻撃できる技の中には、技が当たっても途中でガードされてしまうものがある。その場合の対処法としては、ディレイを使った簡単な2択を迫るといいぞ。ディレイ後は必ず技がヒットするわけではないが、ガードされ続けるよりはましなので狙う価値は十分ある。上手くいけば、カウンターを奪えるぞ。ただし、こちらの攻めを読まれた場合はかなり不利な状況となる。常に相手の行動を見て、動きを予測していくことが大切だ。

ひとこと言わせろ！ パイさん

私の技はいろいろと連係させることができ、ディレイをかけられるものが多いのよ。だけど、同じように攻めてばかりいては勝つことはできないわ。上下に技を使い分けることが大事だから、攻めるときは細心の注意を払うことね。

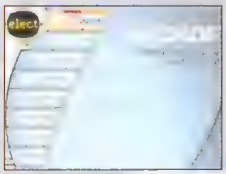
特別編

モードごとに『VF4』を遊び尽くせ！

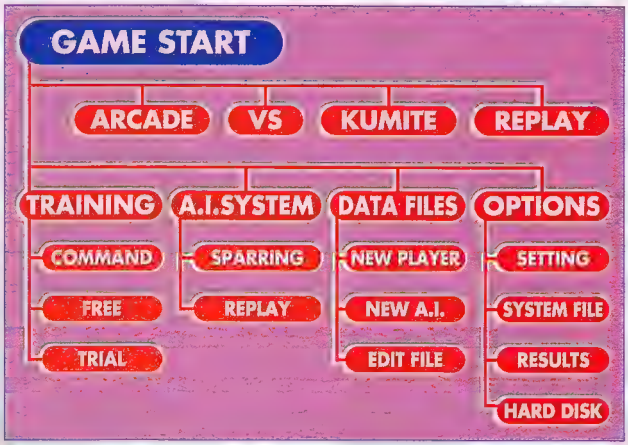
PS2版にはアーケードにはないオリジナル要素が満載。家庭用だからこそできる、やり込みがいのあるさまざまなモードを紹介しよう。

ARCADEだけではもったいないぞ！

PS2版にはCPUが操るキャラクターと対戦するARCADEモードのほかにも、段位を上げたりアイテムを獲得したりするKUMITEモードや、A.I.育成ができるA.I.SYSTEMなど、家庭用ならではのじっくり遊べるオリジナルモードが満載だ。

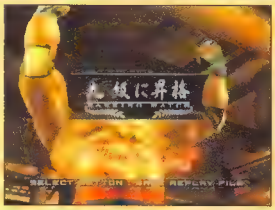


◀トップメニューから自分が遊びたいモードを選択しよう。



キャラクターを作ろう

存分にゲームを楽しむためにも、まずメモリーカードにプレイヤーデータを記録するプレイヤーファイルを作ろう。そうすると試合結果を戦績として残していける。また自分が使うキャラクターにリングネームをつけたり、アイテムを装備したりして、自分だけのオリジナルキャラクターを保存することができるぞ。この作成キャラクターは、ARCADEやVSでもセレクトボタンで呼び出してから選択できるので、アイテムや段位も継承されるぞ。

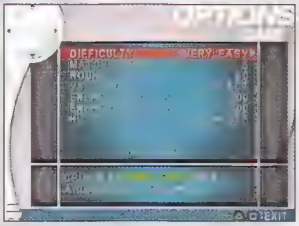


◀昇段、アイテム収集でオリジナルキャラクターを作り上げよう。

各モードの詳細を知ろう

ARCADE
アーケードモード

アーケード版の完全移植で、全登場キャラクターの13人と順番に戦っていく。最後まで勝ち抜くと、デュラルと対決することができる。CPUの強さなどの各設定はオプションモードで自由に調節することができるので、初心者でも安心。



▲難易度が選択できるので、初心者が最初にプレイするにはオススメだ。

▲難易度を下げていても、CPUの強さは勝ち進むにつれて強くなるぞ。

VS
対戦モード

2人で対戦するモード。普通にキャラクターを選択しても遊べるほか、自分の作成したキャラクターの選択も可能。また育成したA.I.キャラをCPUと戦わせたり、自分がA.I.と戦うこともできるぞ。CPU戦もできるのでキャラ研究にも使える。

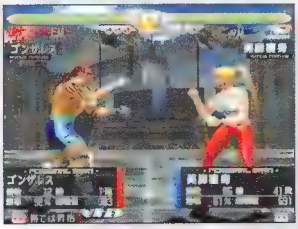
▲自分で作成したキャラクター同士で戦うことができるので、かなり燃える。

▲自分が育てたA.I.と戦い、その実力を測ることもできるのだ。

KUMITE
組み手モード

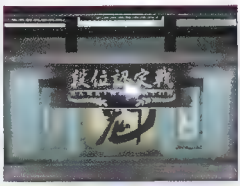
CPUが操るキャラクターに次々と挑戦し、段位を上げたりアイテムを獲得するモード。同じキャラクターでも、段位やリングネームによってタイプが違うので、色々な個性を持った相手と戦えるぞ。挑戦者の登場する順番はランダム。

▲アイテムを装備しているキャラクターに勝ってアイテムを獲得しよう。


▲格上の相手との対決では落ち着いて相手に圧倒されないように戦え！

●段位認定戦をしよう

最初キャラクターを作成したときの段位は10級。そこから対戦を積み重ねて勝利することで得られるポイントを稼ぎ、一定のポイントを獲得すると、段位認定戦となる。その試合に勝てば昇級することができるぞ。また初段からはポイントではなく、同段位のキャラクターとの対戦で認定戦が発生する。



◀初段からは自分の戦績次第で降格することもある。くれぐれも精進を怠らないようにしよう。

KUMITEモードにはお楽しみが満載

その1　噂に聞こえしリオンが登場する!?

KUMITEモードで自分の段位が上がってくると、登場するキャラクターの段位も全体的に上がってくるので、だんだん厳しい戦いになってくるぞ。そして戦いを続けていると、まれにめったにお目にかかれないキャラクターの挑戦を受けたりする。右のリオンは、『バーチャファイター』ファンで有名な、あの人気ボクシング漫画の先生が使っているキャラクター。段位はなんと……皇帝!?

▲幕の内りおん登場！　黒ずくめでいかにも強そうな外見。

▲初段から上に行くと相手のレベルが急に上がってくるぞ。

その2　最後の対戦者は

長い戦いを勝ち進んでいくと、ARCADE版と同じく最後にデュラルが立ちはだかってくるが、このデュラル、ARCADE版以上のとんでもない強さなのだ。リングネームは「Y・S」。『バーチャファイター』シリーズ生みの親であるあの人がモデルというが……。

◀このデュラルを倒すと、VSモードでのみ選択が可能になるのだ。

TRAINING
トレーニング

トレーニングには、コマンド入力の練習をする「COMMAND TRAINING」と、相手の行動を設定してそれを相手に自由な練習ができる「FREE TRAINING」、さらに実戦的なテクニックを課題形式で学んでいく「TRIAL」の3つがある。

▲練習するだけでなく、トレーニングモード自体を楽しむことができる。

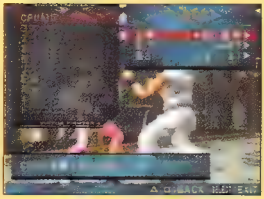
▲技のコマンドだけでなく、基本的な戦い方も身につけることができるぞ。

COMMAND

キャラクターごとに、技のコマンド入力が特訓できる。次々と画面に表示されるコマンドを入力していくモードのほか、ひとつの技を固定して練習することもできるのだ。自分が押したボタンのタイミングや、入力した方向キーの履歴の表示もできるので、どの部分で入力を間違えているかが一目で分かるぞ。

FREE

相手の動きをしゃがみやガードなど自由に設定し、連係やコンボを試したり、相手に投げさせて、投げ抜けの練習をしたりすることができる。自分で練習相手の行動パターンをかなり細かく設定できるので、相手のパターンをいろいろ想定したうえで使えるようになると、とても重宝する機能だぞ。


◀投げ抜けなどの難しい防御方法はここで十分に練習して実戦で試そう。

▲橙色は発生から硬直までの総合時間、青は技の発生時間、黄色は攻撃判定の持続時間、赤はやられ硬直などの操作不能時間を表す。

▲相手が投げ技を出すと、投げ抜けコマンドの受付時間中に、相手の投げ技に対応した投げ抜けコマンドが表示される。

TRIAL

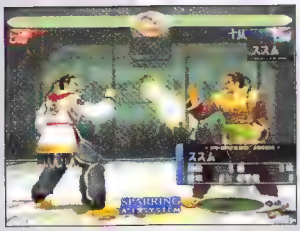
いろいろな条件や課題をひとつずつクリアしながら学んでいくモード。避けや投げの対処の仕方から、連係の組み立てまで、さまざまな課題が用意されている。ひととおりプレイすれば、『バーチャファイター4』の応用的な戦術をほぼ理解できるほど内容が濃く、実戦的なものばかりだ。課題をひとつひとつクリアしていくやりがいもあるぞ。

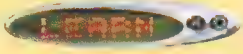
▲各課題にはチェックボックスがついているため、どこまでクリアしたかもすぐわかる。

▲初級者にも分かりやすいように、手本を示しながら順を追って説明してくれるので安心。

A.I.SYSTEM
エーアイシステム

人工知能を持つキャラクターを、自分と対戦させて技を覚えさせたり、試合のリプレイから覚えるべき動きと忘れてもいい動きを○×で指示して育成するモード。成長したキャラでARCADEをクリアすると何かが起きる？


▲戦い方を知らないA.I.を立派な戦闘マシーンに育て上げよう。



○(覚える)、×(忘れる)の2つの指示をボタンで出し、これをくり返して、より良い戦術を残していくように育てよう。

A.I.育成の手順

1 まずはスパーリングで鍛練 (SPARRING)

自分が直接A.I.と対戦して、いろいろな技を覚え込ませることができる。攻撃をヒットさせると、その技を覚えていくので、自分が編み出した連係やコンボなどを伝授しよう。またA.I.は覚えた技を使って攻撃も仕掛けてくるので、自分からガードや避けなどの防御法を実践し、A.I.に覚えさせるようにしよう。

▲まずは基本的な技をひとつずつ覚えさせよう。

▲技を覚えたらその使い道として、有効な連係を指導。

▲攻撃だけでなく、防御もしっかりできるようにしよう。

2 技を使う状況をインプリント！ (REPLAY)

A.I.を強くするには、試合の中で実行した有効な技の使い方をパターンとして記憶させ、あまり有効ではない技の使い方は消去しよう。よいものだけを残し、その中から、さらによりよい戦い方を生み出していく、という手順をくり返していく必要があるぞ。リプレイから試合中のよかったポイント、悪かったポイントを○or×で指摘してあげよう。

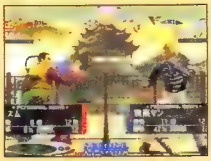
▲試合でよかったポイントを指摘して学習させる。

▲逆によくなかったところは、消去して忘れさせよう。

▲色々な状況での立ち居振る舞いを細かくチェック。

3 実践させてみよう (KUMITE、VS)

キャラクターに技を教えて、防御も覚えさせたら、いよいよ実戦に投入しよう。A.I.はどのモードでも戦わせることができるので、最初はVSをメインにどんどん経験を積ませていこう。強さが実感できるようになったらKUMITEで段位取りにチャレンジだ！


◀自分の育てたキャラクターが勝てるようになってくると、がぜん面白くなるぞ。

DATA FILES

オリジナルキャラクターの段位、勝敗数など様々な情報が見られる。A.I.キャラは学習状況なども表示される。また手に入れたアイテムを装備したり、カラーリングの変更もできるぞ。

REPLAY

記録しておいた戦いの記録を観賞できるモード。ただ見るだけでなく、スロー再生やコマ送りといった操作が可能なので、技の細かいモーションの研究などにも使えるぞ。

OPTIONS

ゲーム内でのCPUの強さや制限時間、ラウンド数など、様々な設定を変更することができる。またキャラクターごとの勝率や、K.O.数を含めた対戦結果も確認することができる。

特別編

7つの疑問を解決しよう

プレイ中はいろんな疑問や不明なことが出てくることだろう。そんなあなたに解決策を伝授。これまで学んだことのおさらいにしよう。

こまかな規制をマスターしよう

ゲームプレイ中、ふと疑問に感じたまま、解決していない謎は残っていないだろうか。例えばしゃがみⓅが立ちガードされたり、最強のキャラクターは誰かということなどなど。小さなことだけど知っていないよりは知っていたほうがいい。そんな疑問点をここで解決しよう。

▲ダウン攻撃が避けられていれば勝てたかもしれない。

▲投げで吹っ飛ばされた。このあとに受け身を取れるのか？

CASE:1 しゃがみパンチって、実は立ちガードできる!?

下段技であるしゃがみⓅが、立ちガードできるということは間違いではない。実はしゃがみⓅは、下段だが特殊下段の扱いで、立ちガードできる技なのだ。このしゃがみⓅは基本的に、ダメージを狙った使い方より相手の動きを止めるために使おう。

▲実際にしゃがみパンチを当てようとしてもガードされる。

▲しゃがみキックはさすがに上段ガードはできないぞ。

CASE:2 ダウン攻撃を避けることはできないのか?

結論から言うと、避けられる。例えば、自分が受け身をとったときや、方向キーとボタンの連打によって起き上がりの回復が早くなり、ガードが間に合ったときだ。また場合によっては、ダウン攻撃を起き上がり攻撃で返すこともできるぞ。ただし、どのダウン攻撃も必ずかわせたり、反撃できるわけではない。確定でダメージを受けることもあるぞ。余計なダメージをもらわないためにも、ダウンしたらすぐ回復に努めよう。

攻撃を受けてダウンを奪われたら、すぐに方向キーを上か下に入れ、とにかくボタンを連打しよう。回復が間に合えば相手の横に転がって起き上がれるが、失敗した場合はダウン攻撃を受ける。うまく起き上がることができれば、相手のダウン攻撃の隙を攻撃できるので、積極的に狙っていこう。

失敗

成功

CASE:3 相手を投げられないときがあるんだけど……。

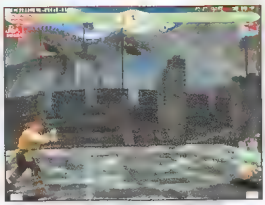
投げの間合いでも、まれに投げられないときがある。その原因は、相手が特殊な構えをしている場合や、反撃していた場合だ。投げを決めることができない構えの代表的な例に、舜帝の横寝や倒立などがある。もちろん、投げ間合いでも出の早い打撃を出されると、カウンターをもらってしまうぞ。

▲横寝中はいくら下段投げを狙っても決めることができない。

▲レイの敗式の構えは投げにくいが、実は投げられる。

CASE:4 受け身を取れる投げがあるんだって!?

投げに関しても受け身を取ることができる技がある。その受け身が取れる技には、ジャイアントスイングや大纏崩捶が当てはまるぞ。受け身のタイミングは、相手の手から自分が離れ、接地する瞬間だ。また受け身が成功すればダメージを軽減できるので、かなり重要なテクニックだぞ。



▲投げで吹っ飛ばされたら、このように受け身をとろう。

受け身可能	●ジャイアントスイング ●ボディーリフト ●大纏崩捶 ●弧延落
受け身不可能	●スプラッシュマウンテン ●雷震入林 ●刀霞 ●登山翻車脚

CASE:5 率直なところ、誰が最強キャラ!?

どのキャラが最強キャラか一言で言うのは難しい。なぜなら、このキャラには強いがこのキャラには弱いといった相性があるからだ。参考までに、現在の傾向としては打撃を連続で出せるキャラが強いようだ。ラウやジャッキーといったスピードがあり、連続技を持つキャラがこの条件に当てはまる。

▲ラウは、相手を浮かすことができれば体力の約2分の1を奪う。

▲ジャッキーは、さまざまな打撃の連係で攻めることができる。

CASE:6 ジャンプ攻撃って使える?

ジャンプ攻撃は使いづらい感じはするが、下段攻撃をかわす性能がある。相手の起き上がりなどに重ねていくと非常に有効な武器となるぞ。また、着地際に下段攻撃を出せるキャラもいるので、フェイントをかけることもできる。自分の持ちキャラに下段攻撃をかわしながら攻撃できる良い技がなければ、ジャンプ攻撃を使っていくといいだろう。

CASE:7 うまく避けられない……。

相手の攻撃を避けようとしても避けを出すのに失敗し、ダメージを受けることがよくある。そこで、避けるタイミングが重要になる。狙うタイミングとしては、隙の小さい技をガードさせたあとや起き上がりのあとに相手が反撃してきそうな状況で避けを出そう。ただし、相手が回転系の技や投げを出してきた場合には避けられないぞ。

特別編

アイテムを集めよう

挑戦者たちを倒して得られるアイテムをここに一挙公開。しかもまだ隠れたアイテムがあるようなので、集める楽しみが広がりそうだ。

無限の楽しみを与えるアイテム群

KUMITEモードで登場する250人以上もの挑戦者のなかには、アイテムを所持している者がいる。そのキャラを倒すと、アイテムが得られるのだ。使用キャラによって得られるアイテムが異なるぞ。各キャラクターにピッタリなものから、イメージとのギャップを楽しめるものまで様々だ。

◀取得したアイテムは、EDITで付け替えなどの交換が可能。

アイテムリスト

ヘッドギア(白)	サングラス(ブルー)	サングラス(ブラック)	お守り
アキラ	アキラ	アキラ	アキラ
女帝の花冠	水晶の首飾り	玉石の腕輪	薔薇色の首飾り
バイ	バイ	バイ	バイ
紅白腕輪	中華ドンブリ	大顔面	橙胴のスネ当て
バイ	ラウ	ラウ	ラウ
木精のスネ当て	大鷲の肩当て	ほむらのスネ当て	スリムサングラス
ラウ	ラウ	ラウ	ウルフ
フルバンテージ	スネークブレスレット	パイレーツバンダナ	ルビーブレスレット(片腕/両腕)
ウルフ	ウルフ	ジェフリー	ジェフリー

ラブラブドクロ	スネークブレスレット	スキンヘッド	忍の額当て
ジェフリー	ジェフリー	ジェフリー	カゲ

炎頭紋	黒色眼	うさぎさん	鉗断の腕輪
カゲ	カゲ	カゲ	カゲ

グラデーションサングラス	アメジストスターピアス	ヘクサゴンピアス	コインピアス
サラ	サラ	サラ	サラ

ファイブルビーブレスレット	ブレットリストバンド	ブラウンレンズサングラス	レザーキャップ
サラ	サラ	ジャッキー	ジャッキー

プロウタイプサングラス	ウィングヘッドネックレス	サングラス	ゴールドエンブレムペンダント
ジャッキー	ジャッキー	ジャッキー	ジャッキー

皇帝の靴	皇帝の帽子	秘薬の瓶	緑髮の靴
シュン	シュン	シュン	シュン

生命の帽子	ひょっとこ面	麦藁の帽子	バックスタイルキャップ
シュン	シュン	シュン	リオン

メタルレザーチョーカー	ドラゴンネイルピアス	シルバーナックル	ブラウンキャップ(後)
リオン	リオン	リオン	リオン

ブラックキャップ(後)	ブラック&オレンジキャップ(後)	熱血ヘルメット	ヘルメット(白)
リオン	リオン	リオン	リオン
カウボーイハット(黒)	ノーズピアス	スケルトンピアス	レインボーテンガロンハット
リオン	リオン	リオン	リオン
胡蝶の袴	草華の袴	龍神の袴	唐草の袴
葵	葵	葵	葵
おかめ面	和風ポニーテール	藤の花イヤリング	葵ショート
葵	葵	葵	葵
ヒスイの数珠	茶絹の暖帽	数珠の腕輪	銀板の首飾り
レイ	レイ	レイ	レイ
連銀筒の首飾り	磁のスネ当て	双眼鏡	蝶のタトゥー
レイ	レイ	ベネッサ	ベネッサ
クルーショートカット	イエロースポーツサングラス	ツタンカーメンのマスク	
ベネッサ	ベネッサ	ベネッサ	

●幻球ってなんだろう？

まれに手に入る謎のアイテム、「幻球」。これは白幻球（パイファンチゥ）、紅幻球（ホンファンチゥ）、橙幻球（チェンファンチゥ）、緑幻球（ルーファンチゥ）、藍幻球（ランファンチゥ）、紫幻球（ジーファンチゥ）、黒幻球（ヘイファンチゥ）の7種類がある。これはVSやKUMITEで抽選か、所持する相手に勝利すると入手できる。7つ集めると何が起きるか解明されていないが、一体何が……？

戦闘指南

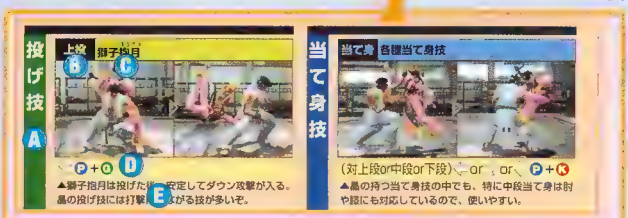
[キャラクター別解説]

各キャラクターが持つ、固有技の性能や使いどころなどを知り、戦法を深く理解することで、自分なりの戦闘スタイルを築く手引きとしてほしい。

ページの見方

キャラクターの詳細と特徴を知る

各キャラクターの始めのページでは、そのキャラクターを使用するうえで最低限知っておきたい情報を網羅している。このなかには、プロフィールやストーリー、個々の能力をはじめとしたデータはもちろん、主要となる技もいくつかピックアップしている。これは基本的な戦術や連続技を理解しなくても、その技だけを使えば対CPU戦、対人戦ともに戦っていけるだろう、と厳選したものばかりだ。このほかにも、それぞれの格闘技の歴史を紐解いたコラムも収めているぞ。



Ⓐ 技の種類　Ⓑ 攻撃判定　Ⓒ 技の名称
Ⓓ コマンド　Ⓔ 解説

1 プロフィール、ストーリー、カラーバリエーション

国籍や職業、身長、体重といった、個人情報やストーリーと1P・2Pカラー。

2 キャラクター特性

技の数、防御能力、力、投げ技の数、スピードといった能力の5段階評価。

3 流派解説

各キャラが修得した格闘技は、現実にはどんな背景を持っているのかを明らかにしている。

4 所有技解説

各キャラクターが持つ技の傾向や特徴、または構えについて解説している。

5 主要技紹介

各キャラクターが持つ技のなかで、特に使い勝手がよい技、もしくはそれだけで有利に試合を運べる技をピックアップして解説。ここに紹介する技は、必ずマスターしたい。

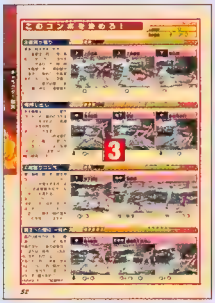
攻撃判定の略称

本書中に表記されているコマンドは、基本的にすべて右向き（1P側）のもの。また、技の攻撃判定の略称は、右に記したとおり。

略称	判定	略称	判定
上	上段攻撃	特下	特殊下段
中	中段攻撃	打投	打撃投げ
下	下段攻撃	ダ投	ダウン投げ
特	特殊行動	投コ	投げコンボ
上投	上段投げ	当て身	当て身技
下投	下投げ	さばき	さばき技
上キ投	上段キャッチ投げ	ダウン	ダウン攻撃

連続技を知る

ガードを揺さぶってダメージを与えることを目的とした連係技と、無防備な相手なら確定で入るコンボを、まとめて連続技と称している。ここではその連続技の使い方やタイミングを解説している。攻撃時に活用できる、強力な手引きとなるだろう。



1 基本的な戦い方

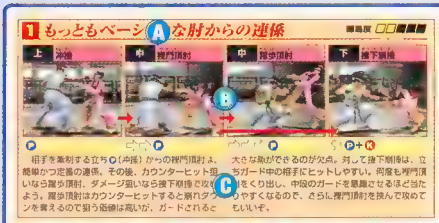
連係技のなかでも、ごく基本となる技の組み合わせを紹介。2択を迫る連係なら、その2つの選択肢も紹介している。

2 連係の使用例

先の基本をもとに、さらに発展、応用させた連係技。コマンドは少し難しくなるが、実戦で役立つものばかりだ。

3 コンボの使用例

相手が浮いたりよろけた後に入るコンボを、本書独自に命名して紹介。どれか1つは必ずマスターしておきたい。



A どんな状況、または目的で使う連係かを表し、その難易度を明示している。

B 連係で使う技の名前とコマンド、攻撃判定を表示している。

C 連係を使うときの注意点や、使いどころなどを詳しく解説している。

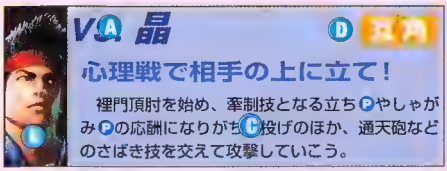
D コンボの名称と、使いどころを解説。またミスをしやすい状況をもフォロー。

E 紹介しているコンボの難易度と、ダメージを表示。実践する場合の目安としよう。

F コンボ中に使用している技の名前と判定、コマンドを写真つきで記載している。

キャラクター別攻略法を知る

各キャラクターと戦うときの戦法を伝授。これでどのキャラを使っても、どんな対処をすればいいか迷うことはないだろう。また対戦時の目安として、優勢か劣勢、または互角かの目安となるアイコンをつけている。



A 対戦する相手の名前。

B 対戦する相手の顔。

C 攻略するにあたってのワンポイントアドバイス。

D 対戦する相手との相性や特徴を比べて判断された、有利か不利かの目安となるアイコン。

互角　劣勢　優勢

結城晶 AKIRA YUKI

プロフィール

国籍	日本	性別	男	血液型	O型
職業	武術師範	趣味	修行		
身長	180cm	体重	79kg		
スリーサイズ	B115/W90/H94	格闘スタイル	八極拳		

ストーリー

第3回大会で連覇を逃した晶は、帰国後すぐ山にこもった。己のふがいなさを反省し、"真の強さ"を自問した結果、新しい技ばかりに没頭していたと気づく。こうして己の心と技を見直し、修行に励んでいたある日、第4回大会の招待状が届いた。「自分は本当に強くなったのか？」その答えを出すため、彼は出場を決意する。

カラーバリエーション

一撃必殺の技を持つ上級者向けのキャラクター

主に接近戦で驚異的な強さを発揮する晶。素早い中段攻撃で懐に飛び込み、崩し技などで隙だらけにした瞬間、強烈な打撃を叩き込むといった戦法を得意としているぞ。さばき技や崩し技などを駆使し、常に試合の主導権を握り続けよう。ただし技のコマンドが少し難しく、連続攻撃のコマンドも複雑になりやすいので、素早く、正確な入力が必要だ。また瞬時に的確な判断ができる高いスキルが求められるキャラクターだが、自分の腕次第でどこまでも強くなれるので、日々精進を重ねよう。

晶の特性

上級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

八極拳（はっきょくけん）

中国の河北省に端を発し、大陸最古の門派のひとつ。懐に飛び込み、一撃必殺の打撃を打ち込むという接近戦を主体とする拳法。近代に至るまで河北省の一部で伝承されていたが、その威力の凄まじさは大陸中にその名を轟かせ、中央国術館の正科として採用されるに至る。それ以降は各地に道場が開かれ、広く知られるようになったが、真の八極拳を体得した者は未だ数えるほどしかいないと言われている。

手数は少ないが一撃が強力な八極拳

裡門頂肘（りもんちょうちゅう）［⇨⇨Ⓟ］や鉄山靠（てつざんこう）［⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ］を始め、鋭い踏み込みから体ごとぶつかるといった、威力の高い技を多くそろえているのが魅力だ。反面、単発的で派生が少ないほか、直線的な動きの技が多いといった弱点を持つ。そのため、避けや遠～中距離での戦いには弱いことも覚えておこう。

基本的な戦い方としては、接近戦で馬歩衝靠（まほしょうこう）［⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ］や順歩翻胯（じゅんほほんこ）［⇦⬇Ⓟ＋Ⓖ］などで相手を崩し、鉄山靠や各種の投げ技など、威力の高い技を叩き込んでいくといいぞ。

▲修羅覇王靠華山などの3連続技は難しいが、いずれマスターしたい。

この技で攻めろ！

打撃技

中 裡門頂肘

⇨⇨Ⓟ

▲ガードされても反撃されない晶の主要技。カウンターなら浮かすこともできるぞ。

中 猛虎硬爬山

⬇⇨Ⓟ

▲踏み込んで掌底を当てる技。ガードされても間合いが離れるので非常に便利。

中中 連環腿

⇨⇨ⓀⓀ

▲コマンドが比較的簡単かつ、ダメージも大きい二段蹴り。相手の崩れやよろけには、迷わずこの技を叩き込むといいぞ。ただし隙が大きいので、使いどころには注意。

中 馬歩衝靠

⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

▲しゃがんだ状態から肩をぶつける浮かせ技。ここから空中コンボを狙おう。

下 捜下崩捶

⬊Ⓟ＋Ⓚ

▲体を一度引いてからくり出すので、カウンターヒットを奪いやすい。

中 鉄山靠

⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

▲背中を相手にぶつける技。近距離で当てるほど大ダメージになるが、隙が大きめ。

中 貼山靠

（避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

▲当て身に自信がなければ、こちらを使おう。この後すぐダウン攻撃をすること。

投げ技

上投 獅子抱月

⬉Ⓟ＋Ⓖ

▲獅子抱月は投げた後、安定してダウン攻撃が入る。晶の投げ技には打撃につながる技が多いぞ。

当て身技

当て身 各種当て身技

（対上段or中段or下段）⇦or⬈or⬇Ⓟ＋Ⓚ

▲晶の持つ当て身技の中でも、特に中段当て身は肘や膝にも対応しているので、使いやすい。

主導権を握れる！ 晶の連続技

先にも触れたが、晶は派生技が少ないので、相手を崩して連続技を叩き込むのが基本。そのため技の出が早く、ガードされても隙が少ない技をメインに使いたい。それにはまず、裡門頂肘を主軸とした攻撃を覚えよう。これをくり返し使うだけで相手の反撃を抑えることができるぞ。こうして試合の主導権を握り、投げを入れたり、相手を崩して連続技を入れたりしてダメージを与えよう。もちろんワンパターンにならないよう、攻撃のリズムを変えたり、ほかの技も使うなどの工夫は必要だ。

◀相手を崩れダウンさせる虎撲などを出して、相手の読みを外していこう。

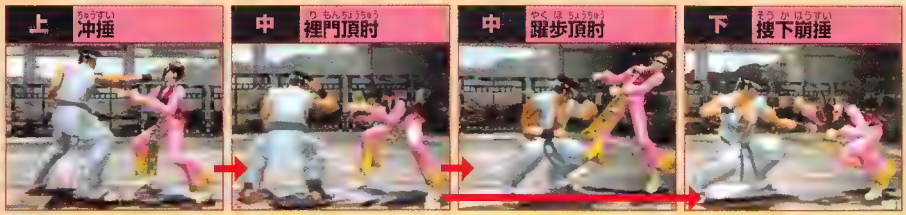
▶跳山崩捶はタメが可能なので、攻撃のタイミングをずらしやすい。

この連係で攻めろ！

基本編

1 もっともベーシックな肘からの連係

難易度 ■■□□□



P　⇨⇨P　⇨⇨⇨P　↘P+K

相手を牽制する立ちP（冲捶）からの裡門頂肘は、簡単かつ定番の連係。その後、カウンターヒット狙いなら躍歩頂肘、ダメージ狙いなら捜下崩捶で攻めよう。躍歩頂肘はカウンターヒットすると崩れダウンを奪えるので狙う価値は高いが、ガードされると大きな隙ができるのが欠点。対して捜下崩捶は、立ちガード中の相手にヒットしやすい。何度も裡門頂肘をくり出し、中段のガードを意識させるほど当たりやすくなるので、さらに裡門頂肘を挟んで攻めてもいいぞ。

2 しゃがみ状態から攻撃を展開しよう

難易度 ■■□□□

↓P　(↓)⇨P　↘P+K　↓⇨P+K

晶はしゃがみ状態から出す技が多く、猛虎硬爬山や馬歩衝靠が代表格。その猛虎硬爬山は、しゃがみP（崩捶）から⇨Pを入力するだけでつながるほどお手軽な連係だ。たとえガードされても間合いが開くので、安心して使おう。その後は、捜下崩捶と馬歩衝靠で下段と中段の2択を迫ろう。前者は攻撃姿勢が低く、相手の上・中段攻撃をかわすことができ、カウンターヒットで崩れダウンになる。後者がヒットすればそのまま空中コンボに持っていける。どちらも読み勝ったときの見返りが大きいぞ。

1 ガードが固い相手には投げ！

難易度 ■■■□□

⇨⇨P　⇘P+G　⇨P+G　⇨⇨P

打撃は全般的に中段判定の技が多く、下段でよく使う技は捜下崩捶くらいのため、相手は立ちガードだけで多くの攻撃を防いでくる。そんなガードが固い相手に有効なのが上の連係だ。1発めをガードされたら、そのまま投げを狙うか、ガード崩しを当てて打撃を叩き込もう。獅子抱月で投げた場合はダウン攻撃がほぼ入るので、確実にダメージを与えること。また開胯や撃歩翻胯（げきほほんこ）[⇩P+G]で相手を崩す攻撃は、主に壁際に追いつめて攻撃を続けたい時に有効だ。

2 超攻撃的なディフェンスで相手を圧倒せよ

難易度 ■■■□□

⇨⇨P　⇗P+G　避け中にP+K+G

防御や反撃する場合に使う、当て身や避け攻撃。失敗するとかなり大きなリスクを背負うため、なるべく高い確率で決まるシチュエーションを意識して作ろう。晶の場合は、裡門頂肘や躍歩頂肘などの突進系の技をガードさせた後がチャンスだ。接近されたらすぐ反撃する相手は面白いように引っ掛かってくれるぞ。このほかにも、起き上がり攻撃を必ずと言っていいほどくり出してくる相手にもかなり有効だ。ただし、どちらも戦いながら狙える相手か、そうでないかを見極めることが大切。

3 相手の上をいく戦術を編み出せ！

難易度 ■■■■□

⬇P　※敵の上P・上K・下P時⇦P+K+G～※通天砲でさばき中⇨P　⇨⇨P

中級者同士の対戦でよく見られるのが、両者ともにしゃがみPで牽制し合う状態。肘などの出の早い技にも勝てるので、牽制技として非常に重宝されている。そのようなセオリーから、ひとつ上を行く戦法がこれ。通天砲でさばいて、相手をよろけさせるのだ。さばいた後は、派生技の猛虎硬爬山を入れ、さらに裡門頂肘をくり出していこう。このほかにも、通天砲の後に、崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）[P+K+G⇦⇗P+G⇩⇨or⇦P]などの大技を狙ってみるのも面白いぞ。

このコンボを決めろ！

主なコンボ始動技	
上歩衝掌	⇦⇨P
馬歩衝靠	⇩⇨P+K

2連突っ張り

難易度 ■■■■■　ダメージ

掌底で相手を床に叩きつける上歩衝掌は、相手に受け身を取らせず、バウンドで浮かすことができる技。その隙に再び上歩衝掌、そして易前腿が当たるぞ。2発めの上歩衝掌は早めに入力しないと空振りするので、注意が必要だ。また足位置が逆なら、連環腿も狙える。

⇦⇨P　⇦⇨P　⇩K

鬼押し出し

難易度 ■■■■■　ダメージ

馬歩衝靠がヒットして相手を浮かせたら、最初のうちはこのコンボを決めよう。崩捶のしゃがみを利用して、そのまま⇦⇨と入力するのがコマンド入力のコツ。白虎双掌打を当てるのが難しいと思うかもしれないが、このような連続技のコマンドは多いので、何度も練習しておこう。

⇩⇨P+K　⇩P　(⇩)⇦⇨P

2段蹴りコンボ

難易度 ■■■■■　ダメージ

捜下崩捶に限らず、躍歩頂肘などのカウンターヒットで崩れダウンが発生する技にはすかさず連環腿を叩き込もう。少しでも遅れるとヒットしないので、カウンターヒットが決まりやすい技を出すときには、先行してコマンド入力しておこう。相手が崩れ落ちていくのを見ていてはダメ！

⇩P+K　※捜下崩捶カウンターヒット時⇨⇨KK

覇王への階段：一段め

難易度 ■■■■■　ダメージ

晶の3段技の中でも、一番に身につけたいコンボ。馬歩衝靠で浮かした後の追撃技としてはかなり優秀で、比較的低い浮きでも当てることができるのだ。思いのままに出せれば、これ以上お手軽かつ大ダメージを与えられるコンボはないぞ。覇王をめざして、TRAININGモードで猛練習だ！

⇩⇨P+K　⇩K+G⇦P⇦⇨⇨P+K

対キャラクター別攻略

VS. 晶　互角

心理戦で相手の上に立て！

裡門頂肘を始め、牽制技となる立ちPやしゃがみPの応酬になりがち。投げのほか、通天砲などのさばき技を交えて攻撃していこう。

VS. ジャッキー　優勢

ライジングエルボーをかわす技を使え

裡門頂肘から捜下崩捶への連係を主に使っていこう。ジャッキーの主力技、ライジングエルボーをかわしつつヒットさせることができるぞ。

VS. パイ　劣勢

早さを過信する相手には……

スピード自慢のパイは、裡門頂肘をガードした後でも積極的に攻撃を仕掛けてくる。当て身を何度もくり出し、攻撃の手を止めてから攻めること。

VS. 舜帝　互角

接近戦に持ち込んで飲酒を封じろ

下段をガードしつつ、強引に白虎双掌打をくり出していこう。トリッキーな動きに惑わされず、接近～中距離戦に持ち込んで飲酒を封じること。

VS. ラウ　互角

当て身なしで戦うな

立ちPから始まる技が多いので、パイと同様、当て身を使うといい。また鳳凰槍掌を防いだ後は、馬歩衝靠をお見舞いしてやるのがベスト。

VS. リオン　劣勢

投げ技をメインに戦え

避け能力が高い技を持つリオンに、押しの一手で攻めるのは危険。打撃技での突進は控え、順身翻胯などの投げ技を使っていくといい。

VS. ウルフ　優勢

下段から展開できる技を使う

しゃがみPでウルフの攻撃の大多数は潰せる。そのため、しゃがみ状態から攻撃を展開できる馬歩衝靠や白虎双掌打、猛虎硬爬山を使おう。

VS. 葵　劣勢

連続攻撃で強引に攻めるのが吉

寸止めを一切気にせず、押しの強い連続技で攻めよう。寸止めを見てから対応しても間に合わないし、連続技を出すほうが潰せる可能性は高いぞ。

VS. ジェフリー　優勢

重量級は比較的安心？

ジェフリーの場合も基本的にはウルフの時と同じ。しゃがみ状態での接近戦でOK。しかし下段投げされないよう、至近距離は避けたい。

VS. レイ・フェイ　互角

密着状態での攻防を制する

接近戦での手数がうるさいレイには、さばかれる心配がない馬歩衝靠などの中段技で攻めよう。連係が途切れる瞬間を見極めて反撃に移るのだ。

VS. 影丸　互角

十文字構えには捜下崩捶で対抗

肘をさばきつつ攻撃する、葉隠流 陰・水月砲が脅威。相手も意識的に狙ってくるので、十文字構えになったら、捜下崩捶をメインに攻めよう。

VS. ベネッサ　優勢

ムエタイスタイル時がチャンス

ディフェンシブスタイル時に攻めると、裡門頂肘でさえもさばきからの連係で迎撃されやすい。ムエタイスタイルの時に攻めていこう。

VS. サラ　優勢

裡門頂肘で接近戦に持ち込むべし

リーチも長くスピードもあるサラに中間距離で戦いを挑めば、翻弄されるのが目に見えている。裡門頂肘で間合いをつめて、接近戦に持ち込もう。

VS. デュラル　劣勢

出す技が限定されているなら……

デュラルの技は確かに強力だが、技の数が少ないところが弱点。しかもほとんどが中段攻撃なので、積極的に当て身を狙っていこう。

パイ・チェン

PAI CHAN

プロフィール

国籍	中国	性別	女	血液型	O型
職業	女優	趣味	ダンス		
身長	166cm	体重	49kg		
スリーサイズ	B85/W54/H88	格闘スタイル	燕青拳		

ストーリー

第3回大会で宿敵であり父でもあるラウと戦ったパイ。敗れたものの、実力がラウに近づいていることがわかったパイは、上機嫌で帰国する。そして数ヵ月後。ラウが不治の病に冒されており、後継者を捜すため無理に第4回大会に出るという情報を得る。これを聞いたパイはラウを止めるため、再度大会への出場を決める。

カラーバリエーション

■あまりあるスピードで勝負！

素早い動きが特徴のパイは、常に先手を取り、手数で勝負するキャラクター。ガードされても反撃を受けにくい良質な中段技がそろい、連続技も簡単コマンドで大きなダメージを与えるので、超初心者向きと言えるぞ。逆に弱点としては、体重が軽いということ。相手に浮かされると大ダメージを受けやすいので、浮かせ技には慎重な対応が必要だ。

攻撃を受け流す当て身や、2つの構えからくり出される連続技も多いので、これらを武器に、空を飛ぶツバメのように華麗な戦いを演じよう。

パイの特性

初級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

燕青拳（えんせいけん）

大陸北部の山東省で古くから隆盛を誇る、北派少林門の流れを汲む一門。名前の「燕青」とは、『水滸伝』中の英雄、燕青が用いた拳であることに由来する。「その技、電光石火のごとく空を裂き、柔にして剛を持つ奇想の拳なり」と武術書に記されているように、俊敏さと、あらゆる角度からの攻撃を得意とする。そのなかでも足技は、中国拳法の中でも屈指の多様さと華麗さを併せ持つ数少ない技法である。

スピードも使いやすさも抜群の燕青拳

全体的に技の発生が早く隙が少ないので、反撃を恐れずにガンガン攻めることができる。その分威力は低めなので、細かい打撃で攻め、隙をみてカウンターや空中コンボを狙おう。相手の攻撃には、上歩掃冲掌(じょうほそうちゅうしょう)[⇨⇦P]などのさばき技で返すといいぞ。このように攻撃は細かい打撃をまとめ、防御は柳のように受け流す戦いでペースをつかもう。また攻撃のアクセントには、仆腿と迷蹤歩の2つの構えを取り入れよう。構えへに移るモーションは打撃回避に使えるだけでなく、どちらの派生技も相手に読まれにくいのだ。

構えに移行するコマンド

構え	コマンド
仆腿(ぼくたい)	⇦K⇩
迷蹤歩(めいしょうほ)	⇦P+K+G

この技で攻めろ!

打撃技

中 穿冲拳(せんちゅうけん)

⇨P

▲技の出が早くガードされても隙が少ないので、連係のスタートに使うと便利。

上 裏圏捶(りけんすい)

⇘P

▲攻撃をかわしやすいモーションのうえ、通常ヒットでも相手を浮かせられる。

上中 燕青槍掌(えんせいそうしょう)

⇨⇦PP

▲上中段のパンチやキックをさばいてから掌底をくり出す技。相手の出ばなをくじくにはピッタリの技で、1段めをくり返し出すだけでも相手を抑え込める。

中 燕青撐起脚(えんせいようきあしょう)

⇨KK

▲コマンドが簡単なので、とっさの反撃や空中コンボなどに使っていける。威力が高く出も早いが、ガードされると危険。確実に決められる時以外は控えよう。

下 翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)

⇘K+G

▲出が早く、相手が反応するのは難しいが、離れた距離で出さないと反撃される。

中 仆腿(ぼくたい)~金鶏(きんけい)

仆腿中にP+K

▲リーチは短いが、隙が少ない。仆腿からの唯一の浮かせ技なのだ。

投げ技

上投 倒身陰掌(とうしんいんしょう)

⇨⇨P+G

▲投げ技はどれも大差がないが、前ダッシュから投げられることが特徴。ダウン攻撃も忘れずに。

当て身技

当 各種当て身技

※対上段or中段⇨or⇘P+K

▲ダメージは小さいが、入力受付時間が長い利点を持つものと、逆の性質の当て身がある。

主導権を握れる！ パイの連続技

パイの場合、一撃で勝負を決められるという大技はない。連係の多彩さで、いかに多くの攻撃をヒットさせるかが勝負の分かれ目になってくる。そのためには連係のパターンをできるだけ増やし、攻撃がワンパターンにならないようにすることが大事。基本的には蒼下捶（そうかすい）[⇘Ⓟ]などのかわし性能を持った技や、構えに移行できる技を組み込んでいくといいぞ。ここに挙げた連係は基本的なものばかりなので、自分でもいろいろ編み出してみよう。

◀下段から連続でくり出せる蒼下捶は上、中段攻撃をかわすようにして出そう。

▶迷蹤歩からの舞うような連係は見た目も華麗。コマンドを間違えないように！

この連係で攻めろ！

基本編

1 スピードを生かした連係でつけ入る隙を与えるな！

難易度 ■■■■■

Ⓟ　⇨Ⓟ　⇘Ⓟ　⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

立ちⓅ（冲拳）の出の早さは、全キャラクターの中でもトップクラス。牽制や反撃、連係の始動などどこにでも使えるため、とても重宝する。これをヒットさせた後、穿冲拳をはさみ、カウンター狙いの浮かせ技か、ガードを予想して投げ、という2択を迫ることができる。もちろん避けなどの選択もできるので、相手によって使い分けていこう。穿冲拳は出も早く、ガードされても不利にはならないが、カウンターでよろけさせることはない。純粋に連続技用として使おう。

2 翻身掃脚と上歩掃冲掌は1セットで攻める

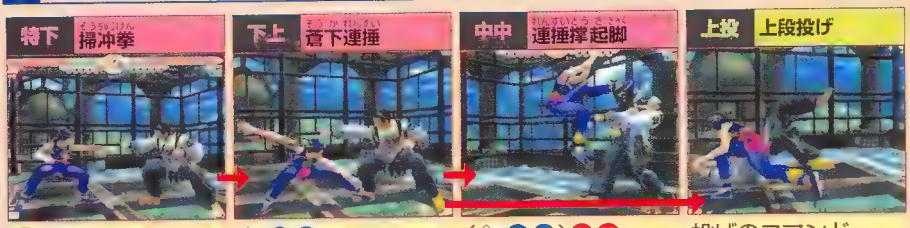
難易度 ■■■■■

⇘Ⓚ＋Ⓖ　⇨⇦Ⓟ　(⇨⇦Ⓟ)　Ⓟ　⇨⇦Ⓟ

リーチが長く、出が早い翻身掃脚を、ギリギリ届く間合いでヒットさせよう。その後、技の硬直を狙って反撃してくる相手を、さばき効果のある上歩掃冲掌で迎撃するとダメージを与えやすいぞ。こうして1つの技の弱点をカバーする連係は、攻守ともにかなり重要だ。ただしウルフとジェフリーが相手の時は、ヒットしても下段投げをされる危険性がある。常に投げ抜けのコマンドを入れるか、ギリギリの間合いで出すこと。上歩掃冲掌の後は、そのままⓅで燕青槍掌を出すか、再び上歩掃冲掌で攻めよう。

1 しゃがみパンチの応酬を制する

難易度 ■■■■■

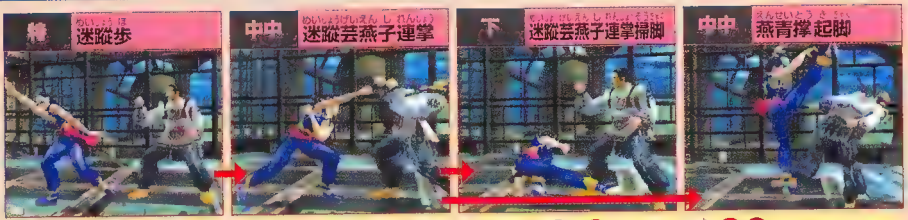


↓P　⇘PP　(⇘PP)KK　投げのコマンド

パイとの対戦相手は、素早い動きを封じるため、しゃがみPで牽制することが多い。そんな相手はあえてしゃがみPの打ち合いをし、下段攻撃をかわせる蒼下捶（そうかすい）［⇘P］からの連係で攻撃しよう。蒼下連捶までヒットしたら、しゃがんだ相手にもヒットする連捶撐起脚と、上段投げの2択を仕掛けること。どちらもコマンド入力は早いため、無難に攻めるなら簡単な連捶撐起脚で攻めよう。それでも効果は十分だ。このどちらかを決めれば、以後しゃがみPの打ち合いは少なくなるだろう。

2 華麗に舞って敵を翻弄せよ

難易度 ■■■■■



⇦P+K+G　迷蹤歩中にK+GP　(K+GP)K　⇨KK

迷蹤歩は2秒ほどで解除されるので、振り返りのモーションを利用して相手の攻撃をかわし、構えに移りたい。迷蹤歩から移行できる迷蹤芸燕子連掌は出の早い中段攻撃だが、この下段攻撃にしか移行できないのが欠点。CPUもひんぱんに出してくる連続技のためか、対戦で単純に出してもガードされやすい。そこで、たまに燕青撐起脚に切り換えてみよう。すぐしゃがみガードする相手なら、たいていダメージを与えることができるぞ。青撐起脚は迷蹤芸燕子連掌の動作が終わったのを見てから出すこと。

3 2つの構えを駆使して無限のパターンで攻めろ！

難易度 ■■■■■

迷蹤歩中にPP　仆腿中にP+K　仆腿中にKK

迷蹤歩中から仆腿に移行できる技を使えば、2つの構えにまたがる連係を作れるぞ。こうすると相手をかく乱しつつ2択を迫れるうえに、反撃のポイントを読まれにくいといった利点がある。上の連係も仆腿からの2択だが、迷蹤歩激流掌打からつなげることで、技の移行ポイントを読みづらくしているのだ。ちなみに仆腿～前掃腿謄脚の場合、最後のKは、壁際などの状況でないと入らないことに注意したい。またこのほかにも、普通にPから攻め、投げの2択を迫る基本連係に戻って戦ってもいいぞ。

このコンボを決めろ！

高蹴腿 K	裏圏捶 ↙P
仆腿～金鶏	(仆腿中)P+K

燕雀コンボ

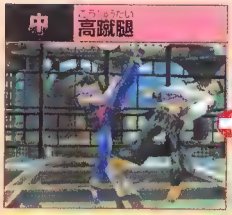
パイの空中コンボはどれも簡単だが、これは群を抜いて易しい。一応の注意点としては、高蹴腿（こうしゅうたい）で浮いたとき、そのまま移行する技を出さないようにすること。ちなみに追撃技の1発めは隙も少なく、奇襲技として通常の戦いでも十分通用するぞ。

K

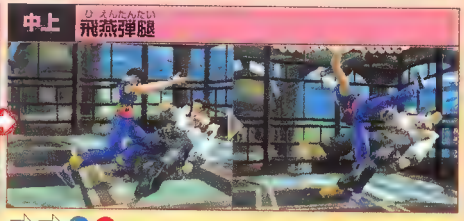
↖KK

低い日も安心コンボ

先の燕雀コンボの飛燕烈脚を飛燕弾腿（ひえんだんたい）にしたコンボ。コマンドが少し難しくなった分、与えるダメージも若干大きい。この技も下方向に当たり判定が強く、低い浮きでも拾ってくれる。また相手の体重や浮いた高さなどの条件に一切関係なく拾ってくれるのだ。



K

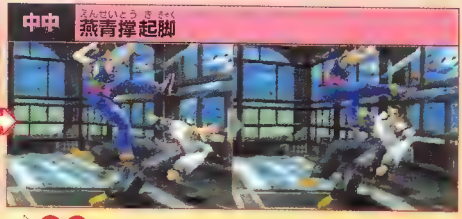


⇨⇨PK

飛燕コンボ

これも簡単で低い浮きにも対応できるコンボ。パイにはこれらの浮かせ技のほかに、上歩冲掌（じょうほちゅうしょう）[⇦P]などのカウンターヒットからもコンボが狙えるぞ。狙う追撃技はこれまで挙げたものでOK。どれも簡単で効率よくダメージを与えられるので、取りこぼさないように！

仆腿中にP+K



⇨KK

裏圏コンボ

裏圏捶は、通常ヒットでもカウンターヒットでも安定して浮かせることができる技。ここから連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）を安心して決めることができる。この技は追撃技としても有効だが、通常の立ち状態から出してもかなり使いやすいぞ。

↙P

PPP↓K

対キャラクター別攻略

VS. 晶　優勢

主力技の肘を封じ込めろ！

晶の主力技である裡門頂肘は、出の早い冲拳か、さばき性能のある上歩掃冲掌で完全に封じ込めよう。またときどき当て身を使っていくといいぞ。

VS. ジャッキー　劣勢

受け身に回って隙を打つべし

攻撃の始点がパンチ系のパイにとってバクサオは脅威。この際相手に攻めさせて、当て身や裏圏捶、上歩冲掌での反撃狙いに徹してみるのが吉。

VS. パイ　互角

穿冲拳と高蹴腿を使って攻める

穿冲拳で相手の攻撃を潰していくほか、相手の当て身にかからないよう、高蹴腿を使って攻めるといい。あとは使うタイミングを読み合うだけだ。

VS. 舜帝　互角

飲ませない、寝かさない

舜帝の攻撃は独特のモーションからくり出される技がやっかいだが、連環転身掃脚や連環高端脚の2択を迫る技で攻めよう。

VS. ラウ　劣勢

当て身を狙って状況打開

技が似ているラウとの戦いでは、互角の打ち合いでもパワーの差がダメージに表れてくる。同じ土俵で戦おうとせず、肘撃に対して当て身を狙え！

VS. リオン　優勢

掃冲拳を連発しよう

基本的に低い姿勢のリオンにしゃがみ状態での攻防につき合うことはない。掃冲拳でバンバン相手のしゃがみパンチや疾歩昇穿手を潰していけ。

VS. ウルフ　劣勢

堅実にダメージを稼ぎ出せ

1発のダメージが大きい相手には、当て身などのリスクが大きい技は避けたい。冲拳や燕青槍掌で出ばなをくじき、少しずつダメージを与えよう。

VS. 葵　互角

当て身を防ぐ奇襲攻撃

強力な当て身技、天地陰陽を持つ葵。むやみに手を出すと簡単に返されてしまうので、当て身を決めづらい翻身掃脚からの連係で立ち向かおう。

VS. ジェフリー　劣勢

穿冲拳からの連係で相手に手を出させる

ジェフリーの主力の膝系の技は、燕青槍掌を使っても抑え込めない。反撃されづらい穿冲拳をからめた連係を中心に手数で抑え込もう。

VS. レイ・フェイ　優勢

連係に割り込むときは足技で

レイの連係の合間に冲拳を差し込もうとすると、独立旋掌で返されてしまう。反撃するなら避けか、飛燕単脚などの出の早い足技を使おう。

VS. 影丸　互角

肘からの連係は燕青槍掌でさばけ

十文字構えにつながる影丸の肘打ちには、燕青槍掌を積極的に使って対抗しよう。十文字構えに移行された場合は、飛燕烈脚などの奇襲技が有効。

VS. ベネッサ　劣勢

自分からは攻めずに隙を待て！

パンチが攻撃の要のパイにとって、ベネッサのディフェンシブスタイルは手数で押せない厄介な構え。隙を見て高蹴腿などを狙っていくといい。

VS. サラ　互角

サラの主力技には当て身で対抗

当て身を積極的に使って、攻撃の起点となる肘や膝などの中段攻撃を封じ込めてしまおう。大技を多用するようになったら裏圏捶で迎え撃て！

VS. デュラル　劣勢

失敗は恐れずに、当て身を狙おう

デュラルの技はどれも強力、かつ出も早いので、1つ間違えばやられてしまう。中段の攻撃が多いので、中段当て身を常に狙って戦おう。

ラウ・チェン LAU CHAN

プロフィール

国籍	中国	性別	男	血液型	B型
職業	料理人	趣味	漢詩		
身長	172cm	体重	77kg		
スリーサイズ	B99/W90/H93	格闘スタイル	虎燕拳		

ストーリー

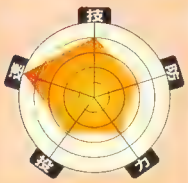
幻の虎燕拳の使い手として、第1回トーナメントで見事優勝を収めたラウは、その後もさらに厳しい修行を行っていた。そして第3回トーナメント終了後、自分の体が病に冒されていることを知り、虎燕拳を伝授すべく弟子を探し始めていた。そんな中、第4回格闘トーナメント大会の招待状がラウのもとに届く。

カラーバリエーション

怒濤のラッシュで相手を黙らせる

嵐のような連打をくり出し、相手につけ入る隙を与えずに押しまくる。ラウはそんな攻撃能力が特化したキャラクターだ。構えなどの特殊行動もなく、シンプルな戦い方ができるぞ。また技の数もあまり多くなく、コマンドも簡単なので、すぐ技を覚えて使いこなせるようになるはずだ。しかし同時に、相手に攻撃パターンが読まれやすいという弱点を持つことに注意したい。そのため少し慣れると、ほかのキャラクター以上に心理的な駆け引きやテクニックが必要になると感じるだろう。

ラウの特性



中級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

虎燕拳（こえんけん）

元々は燕青門から分派した拳のひとつ。清の時代、現在の山東省周辺にその源流が存在するとも伝えられているが、実際は燕青拳唯一の弱点といわれていた掌技に虎拳の要素を取り入れ、改良発展させたものだとされている。その強さ故、虎燕拳は時の武帝に恐れられて禁じ手となり、現在ではその名と数種の型が伝承されるだけの幻の拳法となってしまった。しかしその威力は伝説として今なお生き続けている。

神速の動きで圧倒する虎燕拳

ラウの特徴はなんといっても嵐のような激しい攻め。出が早い鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）[⇨PP]で押し込み、連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）[↘PPP⇩K]のラッシュでトドメをさそう。そして浮かせ技に使える双虎烈把（そうこれっぱ）[↘P+K]や斜上掌（しゃじょうしょう）[⬇↘P]を織り交ぜたり、緩急をつけるタメ技を使っていくと、より勝率が上がるはずだ。注意点としては、晶と似て直線的な動きが多く、攻撃を避けられてもコマンド入力後であれば大きく空振りしてしまうこと。なるべく回転系の技も多用したい。

▲絶大なダメージを誇る空中コンボ。いかに浮かせて打ち込むかが課題。

この技で攻めろ！

打撃技

中上上下　連掌転身掃脚

↘PPP⇩K（↘PPP↖K）

▲ラウの攻撃の中心となる技。相手に割り込まれにくいので、前進する距離を利用して壁際に追いつめたり、リングアウトを狙ったりという使い方もできる。もちろん空中コンボの追撃にも使えるぞ。最後の蹴りは、⇩Kと↖Kの2択を迫れる。

上　斜上掌

⬇↘P

▲しゃがみ状態からの反撃や連係にと、様々な局面で使っていける上段技。

中上　鳳凰槍掌

⇨PP

▲出が早く、技後の隙も少ない押しの強い技。さらに攻撃判定が中段、上段とに分かれているので、相手にとっては厄介極まりない連続技となるのだ。

中　燕子掌

P+K

▲かわし性能があり、タメも可能だ。連係の途中に使ってみよう。

中　双虎烈把

↘P+K

▲相手を浮かせる中段攻撃。ガードされたときの隙が大きいので、多用は禁物。

下　地掃腿

⇨⇩K

▲立ち状態の連係からいきなり出せば、奇襲として使うこともできるぞ。

上　燕陣旋風脚

⇦K+G

▲軸足をずらして回し蹴りをくり出すので、攻撃をかわしつつヒットする。

投げ技

上投　雷震入林

⇨P+G

▲簡単コマンドでダメージも高め。また壁際なら、壁に叩きつけた相手に空中コンボが決まるぞ。

主導権を握れる！ ラウの連続技

ラウの攻撃は、立ちP（冲捶）またはしゃがみP（掃冲拳）から始まる。そこからの技の選択は、相手のタイプによって異なってくる。積極的に攻撃を仕掛ける相手には燕子掌や左虎爪掌（さこそうしょう）［⇦P+K］などのかわし性能を持った技で対応するといい。反対に、ガードを固める相手には、立ちPを出したまま接近して投げを狙っていくといい。もちろん、鳳凰槍掌や連掌転身掃脚でゴリ押しする戦法でもいいぞ。

◀斜下掌も出が早く、牽制に使いやすい。ガードされても隙がないので、連発して使ってもOKだ。

▶上段攻撃を避けつつヒットする左虎爪掌。カウンターヒットで相手が浮くぞ。

この連係で攻めろ！

基本編

1 浮かせを狙っていくのが基本

難易度 ■■■■■

↓P　（↓）↘P　※斜上掌の後↘P+K　投げのコマンド

ラウは超強力な空中コンボを備えているので、積極的に浮かせ技を当てていきたい。なかでも斜上掌は技の出が早く、カウンターヒットも狙いやすいので、しゃがみPから続けて出そう。その後はヒット、ガードにかかわらず、派生技の連環虎燕掌で再度浮かせ技をくり出していこう。また少しタイミングを遅らせて出せれば、反撃しようとした相手にヒットするぞ。相手にこのパターンを覚えられたら、斜上掌から投げを狙っていくといい。

2 鳳凰槍掌を出した後の定番選択肢は2つ

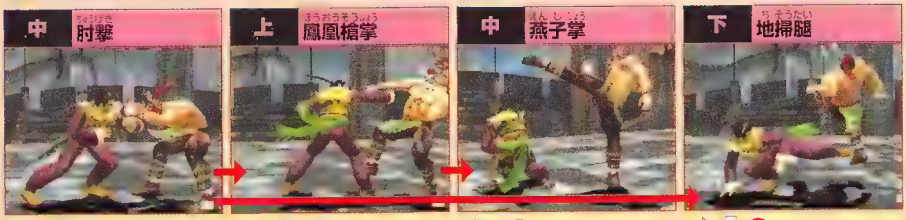
難易度 ■■■■■

⇨PP　⇦⇨P　⇩P+K

鳳凰槍掌はヒットさせてもガードさせても、わずかに相手のほうが先に行動できる。が、それを逆手に取って、出が非常に早い虎槍掌や、相手のしゃがみPなどをかわす翻身壁拳で迎撃してみよう。虎槍掌はバウンド中に追撃が入り、翻身壁拳の場合には、自分が有利な状態で攻撃を継続することができるぞ。ほかにも上段または中段攻撃を読んだときは、左虎爪掌などを出せばカウンターヒットから空中コンボにつながり、大ダメージを与えられるぞ。

1 ラッシュの中にも緩急をつけよう

難易度 ■■■■■



⇨P　(⇨P)P　P+K　⇨⇩K

ラウの連係はパンチ系の技がほとんど。また直線的な動きが多いため、ある程度リズムに慣れてくると当て身や避けで逆襲されてしまう。そのリズムを崩すには、タメ攻撃ができる燕子掌を使うのが最適。タメでタイミングを外せるだけでなく、回避能力も高いので、反撃してくる相手に有効だ。パンチの連打のなかに取り込んでいくと、かなり強力だぞ。また鳳凰槍掌を1発で止めて、地掃腿を出す連係も強力。立ちガードで鳳凰槍掌に備えていた相手が、とっさに対応するのはかなり難しいだろう。

2 間合いが開いたら一気に懐へ飛び込め！

難易度 ■■■■■

⇘⇘PP　PPP⇩K　⇨P

踏み込んで打撃を打ち込む順歩連掌は、ガードされてもラウが有利。しかも1発めがカウンターヒットすれば相手が浮くため、かなり便利な技だ。ただし攻撃の出までが長いので、相手との距離には注意すること。カウンター以外の場合は、立ちPへの連係か、そのまま投げるかの2択にしぼろう。面白い使い方としては、順歩連掌をガードされても構わず連環転身掃脚で押しきってリングアウトを狙うというもの。相手の背が場外近くまで来ていたら、狙う価値はあるぞ。

3 ドラマチックな逆転劇を演出しよう

難易度 ■■■■■

⇦⇦P　(⇦⇦P)⇩K　(⇦⇦P)⇩P　PPP⇩K

飛燕転身掌は、もしヒットすれば相手を浮かせ、その後の飛燕連掌から連環転身掃脚まで決めることができる。与えるダメージが非常に大きいので、一発逆転が必要な時に狙っていきたい。欠点は攻撃の出が遅く、たいていの技で潰されてしまうということ。しかしかなり離れた間合いからでもヒットするので、中～遠距離から逆転を狙って攻撃しても面白いだろう。もし空振りしたら、飛燕掃脚でフォローすること。

このコンボを決めろ！

双虎烈把	↘P+K
騰空虎穿脚	↗K

双虎・連掌

難易度 ■■■■■　ダメージ

双虎烈把は上段攻撃をくぐるようなモーションからくり出され、回避されにくい技。中間距離で相手が間合いを詰めそうなときに決まりやすいぞ。ラウを使う場合、相手が浮いたら、連掌転身掃脚だけを狙えばよいが、それより、いかに浮かせ技を当てるかに気を配りたい。

↘P+K　→ ↘PPP↓K

騰空・連掌

難易度 ■■■■■　ダメージ

騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）［↗K］は完全な奇襲技。出は早いが、技が出たのを見てからでもガードされるので、多用は禁物。使いどころとしては、中間距離やダウンした相手が接近しようとした瞬間がいいぞ。この技はダウンした相手を跳び越して背後を取ることも可能。

↗K　→ ↘PPP↓K

羅宇参弾

難易度 ■■■■■　ダメージ

ヒットすると相手をバウンドさせ、いろんな追撃が狙える虎槍掌。まずは足位置や相手の体重に左右されないこのコンボをマスターしたい。コツは、掃冲拳を当てたら、素早くレバーを離して（K）を押す感覚。こうした細かいところでもダメージを稼げれば勝率もグンと上がるぞ。

←→P　→ ↓or↓P　→ ※立ち途中K

柳手演舞

難易度 ■■■■■　ダメージ

柳手掛倒（りゅうしゅかとう）［←↓P+G］からの虎槍掌は早く出しすぎてもヒットしないので、一瞬の間をあけて出そう。その後の追撃には転身双虎掌（てんしんそうこしょう）［P←PP］が入り、かなりのダメージを与えるが、足位置が逆の場合は決まらないことに注意しよう。

←↓P+G　→ ←→P　→ P←PP

対キャラクター別攻略

VS. 晶　互角

裡門頂肘対策は燕陣旋風脚で

裡門頂肘などの突進系の技には、避け効果の高い燕陣旋風脚で対抗しよう。これは鳳凰槍掌や斜上掌をくり出した後に仕掛けてもいいぞ。

VS. パイ　優勢

燕青槍掌のタイミングを外せ

燕青槍掌を多用して鳳凰槍掌をさばこうとする相手には、燕子掌でタイミングを外せる。打ち合いに持ち込めば、パワーで勝るこちらに分がある。

VS. ラウ　互角

先手を取るよりしっかりとした対応が大事

直線的な攻撃が多くなるので、燕陣旋風脚が効果的だ。鳳凰槍掌はお互い対応の仕方がわかっているのでこちらからは使わないこと。

VS. ウルフ　優勢

相手の牽制をかわして当てろ

こちらのラッシュを止めようとしゃがみパンチを多用する相手には、翻身壁拳が効果的。つかまれないよう、隙の小さい技で手を出し続けよう。

VS. ジェフリー　優勢

打撃スピードを生かしてカウンター狙い

リーチのあるダッキングローに要注意。鳳凰槍掌をメインに自分の間合いで戦うことが重要。技の出が遅いので、斜上掌でカウンターを狙いたい。

VS. 影丸　互角

十文字構えは見たら即潰せ！

パンチ系の攻撃が主体のラウには、葉隠流 陰・水月砲は天敵。十文字構えに移行したら、騰空虎穿脚などの奇襲技を即座に出して封じ込めるのだ！

VS. サラ　優勢

フラミンゴ潰しは燕陣旋風脚で

出の早いライジングエルボーはリーチがないので、燕子掌でかわせるぞ。フラミンゴの構えに移行したら、すぐに燕陣旋風脚で攻めよう。

VS. ジャッキー　劣勢

パクサオは肘で、エルボーは燕子掌で対処

上段と下段のパンチをさばくパクサオがラウを悩ませる。肘撃からの連係をメインに攻めよう。スクァトストレートは燕子掌でかわせるぞ。

VS. 舜帝　優勢

離れたら順歩連掌や騰空虎穿脚を

離れた間合いで舜帝が飲酒をしようとしたら順歩連掌や騰空虎穿脚で突っ込もう。相手もうかつに動けなくなるので、その後の展開が楽になる。

VS. リオン　優勢

回し蹴りの使用頻度を上げよう

ラウの直線的な攻撃は、疾歩昇穿手で軽くかわされてしまう。燕陣旋風脚を連係に組み込み、横方向にも対応できることを意識させたい。

VS. 葵　互角

燕子掌で攻撃のリズムを変えろ！

ラッシュが自慢のラウも、葵の両止のため、控えめに戦わざるを得ない。燕子掌でタイミングを外したりするなど、ひと工夫が必要だ。

VS. レイ・フェイ　互角

燕陣旋風脚を当てていけばOK

レイは連係の始動技が直線的になりがちなので、燕陣旋風脚を重ねて潰そう。独立式でこちらの攻撃を誘ってきたら、逆に騰空虎穿脚のチャンス。

VS. ベネッサ　劣勢

足技をメインに攻撃を組み立てよう

ハンドホールドできない肘撃がこちらの連係のメイン。騰空虎穿脚や地掃腿ならさばかれないが、多少のリスクを背負うことになる。

VS. デュラル　劣勢

騰空虎穿脚で活路を見いだそう

対抗策は躍歩頂肘に対しては燕陣旋風脚で対処するくらい。後は騰空虎穿脚などのバクチ的なチャレンジから活路を見いだしていこう。

ウルフ・ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD

プロフィール

国籍	カナダ	性別	男	血液型	O型
職業	レスラー	趣味	カラオケ		
身長	181cm	体重	101kg		
スリーサイズ	B123/W93/H98	格闘スタイル	プロレス		

ストーリー

第3回大会出場のきっかけとなった「破滅を呼ぶ悪夢」は、大会終了と同時に見なくなった。そして国へ戻り、地下闘技場を転々としながら己を鍛えるウルフ。しかしある日突然、悪夢が復活。"消えた悪夢が大会の運営者の手で蘇ろうとしている。行って全てを見届けよ"という呪術師の言葉に従い、大会出場を決意した。

カラーバリエーション

■ド派手な技とパワーで圧倒せよ！

プロレスラーのウルフは、ドロップキックやラリアットなど、見た目も派手な技を使うパワフルなキャラクターだ。動きが遅めのため連続技はちょっと少ないが、それを補うだけの投げ技を持っているのが魅力。なかでもジャイアントスイングやKS（ケー・ス）は、1発で体力の半分近くを奪う破壊力があるのだ。しかし決して投げ一筋ではなく、使い勝手の良い打撃技も豊富。それらを軸に攻め、"ここぞ！"というポイントでフィニッシュを決めるプロレス的な展開を作ると楽しいぞ。

ウルフの特性

上級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

プロレス

説明するまでもないほどメジャーな格闘技。限られたスペースとルールの中で演じられるケンカなのだが、そのスタイルは様々で、国や団体によってまったく異なっている。ウルフの場合は、パワーとスピードを身上とするアメリカンプロレスのもの。力で押す、抱え上げる、投げ捨てて潰す、というレスリングに、エンターテイメントで味付けをした正統派といっていいスタイルとなっている。

ダメージ重視の技と魅せ技を備えたプロレス

ダイナミックな大技ばかりを狙っても、手痛い反撃を受けるのがオチ。まずはしゃがみから出せるバーティカルアッパー[⬇↘Ⓟ]や、隙の少ないスクリューフック[⇨↘⬇↙⇦Ⓟ]を軸に攻撃を組み立てよう。また空中コンボにも移行できるニーブラスト[⇨Ⓚ]や、ショートショルダー[⇦⇨Ⓟ+Ⓚ]を織り交ぜて攻めてもいい。こうして投げの警戒が薄れる頃、ジャイアントスイング[⇦↙⬇↘⇨Ⓟ+Ⓖ]やKS(ケー・ス)[⇧⇦⬇⇨Ⓟ+Ⓖ or ⬇⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ]を狙うのだ。コマンドが少し難しいが、主力の投げ技なので、確実に出せるようにしたい。

▲プロレスらしい技も豊富。奇襲やとどめに使って魅せる戦いをしよう。

この技で攻めろ！

打撃技

中 バーティカルアッパー

⬇↘Ⓟ

▲カウンターヒットすると相手がしりもちをつく。ウルフの主要牽制技。

上 エルボーバット

⇦Ⓟ

▲隙も少なく、また出も早いので、反撃技として最適。空中コンボにも使える。

中 ドラゴンフィッシュブロー

⇨ⓅⓅ

▲とっさの反撃や、空中コンボに使えるほど出が早い中段攻撃。わざと1発めで止めて、そこから下段攻撃や投げの2択を迫る使い方もできるぞ。

中 ショートショルダー

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

▲肘を使った中段をかわして攻撃できる。ヒットすると相手を浮かすことができるが、技の出は遅め。至近距離やとっさに浮かす場合ならニーブラストがオススメ。

下 グリズリーラリアット

↘Ⓟ+Ⓚ

▲出が遅く、ガードされると反撃を受けてしまうが、リーチがかなり長い。またヒットするとダウンを奪えるほか、しゃがみから出る技のため、意外に使いどころは多いはず。

投げ技

上投 ジャイアントスイング

⇦↙⬇↘⇨Ⓟ+Ⓖ

▲投げの間合いが通常の倍以上もある、ウルフ使いの醍醐味とも言える技。離れた距離から奇襲としても使える。

下投 タイガードライバー

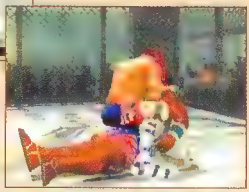
※敵しゃがみ時↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

▲下段投げの中でも出しやすく、ダメージも最高クラス。下段攻撃のガードをしたら、反射的に出すようにしたい。

主導権が取れる！ウルフの連続技

ウルフは技の発生が遅いので、あまりじっくり攻めているとすぐ割り込まれてしまう。そのため手数で押し切るより、投げと浮かせの2択からダメージを与えていく戦法で戦うといい。浮かせてからの空中コンボも威力があるので、投げを仕掛けつつ積極的に狙うと成功する確率が高い。またウルフには、ダウンした相手を強制的に引き起こすダブルクロー［(敵ダウン中) ⇩Ⓟ+Ⓖ］がある。相手がダウンしたらこの技を確実に決めて再び2択を迫り、プレッシャーを与えていこう。

◀相手の投げ抜け防止のため、いろいろな種類の投げを使っていこう。



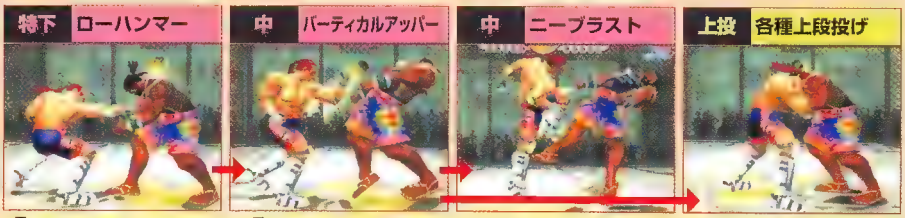
▶攻撃継続のカギとなるダブルクロー。これがつながる技を完璧に把握したい。

この連係を使え！

基本編

1 反撃時にも使える基本連係

難易度 ■□■■■

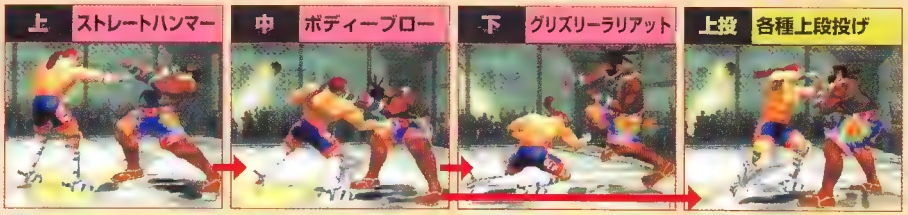


⇩Ⓟ　(⇩)⇘Ⓟ　⇨Ⓚ　投げのコマンド

守勢に回りがちなウルフは、相手の攻撃を防いでから攻撃に転じるパターンが多い。そんなときは、まずしゃがみⓅで相手の連係に割り込み、さらにその状態から出せるバーティカルアッパーにつなげよう。これで攻守が逆転するはずだ。その後、ニーブラストか投げかの2択を迫ろう。対戦回数が少ない相手は投げを警戒してしゃがみがちなので、ニーブラストが比較的決まりやすいぞ。もちろん立ち状態であれば投げ技を狙いたい。ガードされた場合は、避けか再度しゃがみⓅで対応すること。

2 連係技を途中で止めて上下に揺さぶりをかける

難易度 ■□■■■

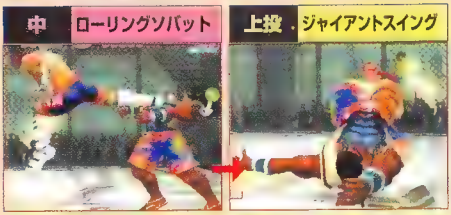


Ⓟ　⇨Ⓟ　⇘Ⓟ+Ⓚ　投げのコマンド

ボディーブローの後にパンチを打ちおろすドラゴンフィッシュブロー［⇨ⓅⓅ］は、空中コンボの追撃などでひんぱんに使う技。この技は2発出しきるとガードされたときの隙が大きいので、通常は1発めのボディーブローで止めて、そこから下段技と上段投げの2択を迫る使い方をしよう。相手も2発めを予測し、立ちガードのままでいることが多いので、どちらも有効打となるはずだ。この連係を使っていけば、そのうち1発めで止めずに、ディレイをかけて2発めを打つといった選択肢も生まれるぞ。

1 ジャイアントスイングを使いこなせ

難易度 ■■■■■



⇨K+G　⇦⇘⇩⇙⇨P+G

ウルフを使うならぜひともマスターしたいのがジャイアントスイング。通常の投げよりも出は遅いが、間合いが広く、ダメージも大きい。またリングアウトも狙えるなど、利用価値がかなり高い技なのだ。特に投げる間合いは、ラウンド開始時直後でも捕まえられるほどの広さを誇っているぞ。投げを決める狙いどころは、やはり相手をよろけさせた後。出の遅さのおかげか、ちょうどよろけから回復した頃に決めやすいのだ。このほかにも、相手が予想もしない状況からの奇襲技として使ってみるのもいいぞ。

こんなシチュエーションからも狙えるぞ！

ラウンド開始直後	避け成功後
プッシュから（⇨P+G～⇘P+G）	ダブルクローから
バックステップから	相手よろけ中

2 よろけを確認したらすかさずエルボー＆投げ

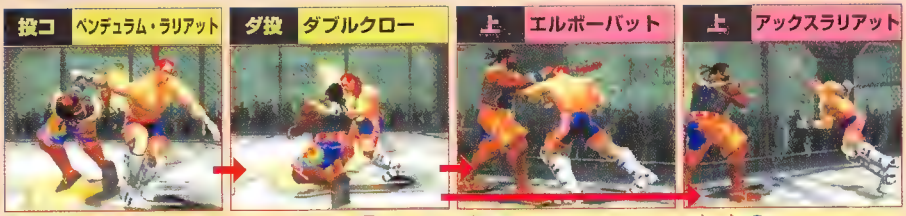
難易度 ■■■■■

⇩⇘P　⇦⇘P　⇦P　投げのコマンド

カウンターヒットしたバーティカルアッパーやローリングソバットから、アローナックル・リアルでガードを崩すと、相手はよろけ状態になる。このときエルボーバットをヒットさせると、相手はダウンしないため、投げ技が確定するぞ。しかし相手との間合い次第では、ジャイアントスイングと同じ投げ間合いを持ち、出も早いKSでしか投げられない場合があることに注意しよう。KSを決めた場合、約7割の体力を奪うので、KSの決め打ちで攻めてみてもおもしろいぞ。

3 投げコンボからの強力な2択

難易度 ■■■■■



⇨⇘⇩⇙⇦P+GP+G　※敵ダウン時⇩P+G　⇦P　⇨⇨P

ペンデュラム・ラリアットで相手をダウンさせ、素早くダブルクローにつなげた後の攻防をここで紹介。起こした後、攻撃してくる相手にはエルボーバットで迎撃。また、打撃を警戒してガードを始めたら、ガード不能のアックスラリアットにチェンジして戦っていこう。この2つの技のヒット後は、再びダブルクローを決められるので、攻撃を続けることができるぞ。投げを決めたいとき、相手のよろけが回復した瞬間につかむようにタイミングを合わせる必要があるぞ。

このコンボで攻めろ！

ニーブラスト ⇨K	エルボーバット ⇦P
ショートショルダー ⇦⇨P+K	

エア・ドラゴン

ウルフの空中コンボのなかでももっとも簡単な部類に入るが、与えるダメージはかなり高い。ニーブラストやショートショルダーで浮かせた後の追撃は、これ1つを覚えておけば十分なくらいだ。またダウンを奪った後は、ダブルクローで起き上がらせて攻撃を続けることも可能だ。

⇨K　⇨PP

ローレシーブコンボ

ダメージは浮かせ技からのドラゴンフィッシュブローと変わらないが、こちらのコンボは浮きが低いときでもほぼ確実に決められる。リバーススレッジハンマーはローハンマーの⬇からそのまま↘⇨と入力するだけでOKなので、あまり難しくはない。どちらを使うかは個人の好みで。

⇦⇨P+K　⬇P　(⬇)↘⇨P

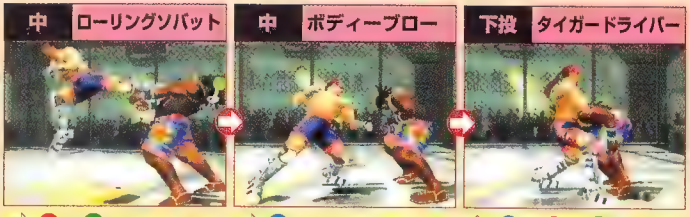
ローリングクラッシュ

エルボーバットがヒットした瞬間、素早くスクリューラリアットのコマンドを入力することでヒットする。最初から狙っていないと間に合わないが、ダブルクローで攻め続けるより確実なダメージがほしい時に狙おう。なお重量級には足位置が逆だと2発めがヒットしないので注意。

⇦P　⇨↘⬇↙⇦PP

アトミックタイガーコンビネーション

ローリングソバットなどをヒットさせて、相手がよろけているところにボディーブローを叩き込もう。すると相手は崩れダウンするので、すかさず下段投げで追撃するのだ。下段投げは素早く入力しないと間に合わないので、自信がなければドラゴンフィッシュブローで代用してもいい。



⇨K+G　⇨P　↘P+K+G

対キャラクター別攻略

VS. 晶　劣勢

突進をかわして投げろ

こちらのスピードが遅いことをいいことに、裡門頂肘でガンガン突っ込んでくる。タイミングを計り、避けからの投げや避け攻撃を叩きつけよう。

VS. ジャッキー　劣勢

下段投げが大活躍

ジャッキーの下段技は総じて隙が大きいので、下段投げが非常に有効だ。下段に派生する連続技を完璧に覚え、それを狙って引っこ抜いてやろう。

VS. パイ　優勢

下段回し蹴りを投げる！

受け身に回りがちなパイ戦では、攻撃を割り込むタイミングがポイント。隙の大きい下段回し蹴りがきたら、下段投げで引っこ抜いてやるのだ！

VS. 舜帝　互角

ドロップキックで押しつぶせ！

トリッキーな連続技がうるさい舜帝には、中間距離での戦いがおすすめ。ドロップキックやアックスラリアットといった技で攻めるといい。

VS. ラウ　劣勢

地味に戦うことも必要

手数で押してくるラウには、とにかくローハンマーで牽制しつつ、地味にダメージを稼ぐこと。反撃は、ラウが回転系の蹴りを終えた後が狙いめ。

VS. リオン　劣勢

低い姿勢は膝で対処

低い姿勢からの攻撃が得意なリオン。ニーブラストやショートショルダーなど、下段攻撃を潰す中段技をくり出し、空中コンボを狙っていこう。

VS. ウルフ　互角

プロレス的に戦う？ 下段投げにする？

ローハンマーの出し合いになりがちな同キャラ対決。それでも大ダメージ狙いでいくか、冷静に下段投げで対処するかは、状況次第で変化させよう。

VS. 葵　優勢

打撃攻撃メインでOK

相手は打撃よりも投げを警戒してくるはず。その逆をついて積極的に空中コンボを狙ってみるのも手だ。ただし連発は避けること。

VS. ジェフリー　互角

投げのチャンスを見逃すな！

まずはガードを固めて、ロースマッシュ[⇩K]を主要技にして攻めよう。相手は重量級なので、空中コンボはあまり狙わないように。

VS. レイ・フェイ　劣勢

ここぞ！というポイントでうまく避けろ

絶え間なく続くかに見える連係だが、ガードポイントを見逃さずにしっかり避けよう。その後はニーブラストからコンボか投げを狙うのだ。

VS. 影丸　劣勢

素早い動きを封じて投げろ

エルボーバットなど、使い勝手のよい中段技を使って、影丸の素早い動きを封じていきたい。相手が動きを止めてガードし始めたら投げを狙おう。

VS. ベネッサ　優勢

ディフェンシブスタイルなら問題なし

ショートショルダーなどを使えば、ハンドホールドされる心配がないぞ。ムエタイスタイルにはグリズリーラリアットを遠距離からくり出そう。

VS. サラ　劣勢

狙いどころはフラミンゴ？

基本的にはニーブラストで空中コンボを狙っていきたい。フラミンゴの構えを取られた場合、避けからの投げが意外に有効だぞ。

VS. デュラル　劣勢

リングアウト狙いの1発に賭けるしか……

手数、スピード共に分が悪いので、一方的な防戦を強いられる。猛攻に耐えて、リングアウト狙いのジャイアントスイングで攻めよう。

ジェフリー・マクワイルド

JEFFRY McWILD

プロフィール

国籍	オーストラリア	性別	男	血液型	A型
職業	漁師	趣味	音楽		
身長	183cm	体重	111kg		
スリーサイズ	B121/W93/H97	格闘スタイル	パンクラチオン		

ストーリー

巨大な人食い鮫、サタンシャーク打倒に燃えるジェフリーは、格闘トーナメントに参加し、ファイトマネーを造船資金に回していた。そして第３回大会の終了後、新しい船で意気揚々と海に出るが、獲物はエサを求めて海域を移動していた……。魚群探知器の必要性を感じた彼は、再び賞金を稼ぐため、大会に参加する。

カラーバリエーション

■技よりパワー！ 力任せに叩き潰せ！

ウルフに次ぐ投げ技を持つジェフリー。パンクラチオンという古代の総合格闘技のせいか、同じ投げを得意とするウルフと比べると、豪快で荒々しい印象を持つ技が多いキャラクターだ。基本的にジェフリーは動きが遅いうえに、使い勝手のよい打撃技が限られているので、攻撃がワンパターンに陥りやすい。そのため守備を固めることが多く、一瞬の隙を突いて強力な一発を狙う戦い方が求められるぞ。その狙いたい一発はやはり、スプラッシュマウンテンに代表される投げ技だ。

ジェフリーの特性

中級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

パンクラチオン

ギリシャを起源とし、武勇を競う職業拳闘士の間で発達した格闘技で、打つ、投げる、極めるといった、人間の原始的な攻撃行動を技術として芸術の域まで進化させたものである。現在では、パンクラチオンはその名を歴史上に残すのみであり、現代の西洋格闘技の基礎になってはいるが、実質的な継承者は存在しない。ジェフリーが使うパンクラチオンは、独学による我流のものである。

パワー重視の技が多いパンクラチオン

全体的に技の出が遅く、隙も大きいが、1発のダメージも大きい。またデビルリバースクロー[⇩P+G]でダウンした相手を起こし、攻撃を続けられるという特徴を持つ。普段はリーチが長いダッキングロー[⇩K+G]や、突進力のあるダッシュエルボー[⇨⇨P]を中距離で使っていこう。そして接近戦では、反撃や連係の割り込みにも使えるニーハンマー[⇦KP]を起点に攻めるといい。もちろんスプラッシュマウンテン[⇘⇘P+G]を始めとした強力な投げ技は、常に狙っていきたい。遠距離になると対応できる技が少ないので、必ず接近戦に持ち込もう。

▲相手がガードを固めていれば、出の遅いヒールドロップも効果的。

この技で攻めろ！

打撃技

中中 ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨PP

▲空中コンボの主要追撃技。連係では1発めのダッシュエルボーで止め、投げやディレイのアッパーなどといった2択に使おう。突進攻撃なので中間距離で出してもいい。

中 エルボースタンプ

⇦P

▲ヒットするとダウン攻撃や、デビルリバースクローが入る技だ。

上 ケンカフック

⇦⇨P

▲ヒットすると崩れダウンを奪うことができるが、リーチが短いのが難点。

中 ミドルヘルスタップ

⇨P+K

▲出が早くリーチもあるが隙が大きい。ノーマルヒットでも崩れダウンさせる。

下 ダッキングロー

⇩K+G

▲リーチは長いが隙の大きい下段技。中距離で相手の突進を止めるときに使おう。

中上 ニーハンマー

⇦KP

▲出が早いため、相手の連係に割り込むのに最適。膝は中段の判定だが、しゃがみガード中にヒットしてもダメージを与えられないという特殊な性能を持つ。

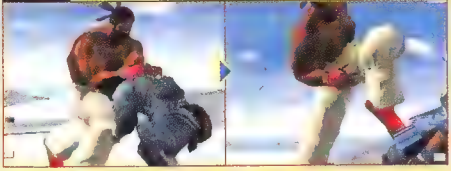
投げ技

上投 スプラッシュマウンテン

⇘⇘P+G

▲絶大なダメージを誇る、ジェフリー必殺の投げ。しゃがみダッシュ後でも出せるので使い方を工夫してみよう。

下投 マシンガンニーリフト



※敵しゃがみ時⇩⇨P+K+G

▲大ダメージを与えられる下段投げ。コマンドが難しいなら、パワーボム[⇘P+K+G]に切り換えてもいい。

主導権を握れる！ジェフリーの連続技

ジェフリーの連係は投げと空中コンボの２択攻撃にもっていくのが基本。どちらが決まってもダメージが大きいので、３～４回ほど読み勝てば勝負を決められるだろう。そんな強力な２択に持っていくためにはまず、相手の動きを止めることを最優先に考えること。手数で押されがちなジェフリーだが、１発めが出れば途中で潰されないニーハンマーで積極的に割り込み、強引に攻めていこう。割り込みに成功して、相手の動きに歯止めをかけたら、立ちⓟなどから連続技を仕掛けること。

◀ジェフリーのニーアタックは出もかなり早く、下段パンチも潰せるぞ。

▶ヘッドバットからの投げコンボで連係を狙ってみるのも面白いぞ。

この連係で攻めろ！

基本編

1 ニーハンマーの強さを生かした連係

難易度 ■■■■■

ⓟ　⇦ⓚⓟ　投げのコマンド

ジェフリーの攻撃の核となるのがこの連係。立ちⓟ(ストレートナックル)はガードされても不利にならないので、反撃を恐れずに出していける。その次の選択肢は、ニーハンマーと上段投げの２択だ。ニーハンマーは立ちガードされると反撃を受けてしまうが、投げを警戒してしゃがんだ相手にはヒットするはずだ。そのほか打撃で割り込もうする相手でも、打ち勝つことが多いのだ。また、この連係の最後を投げやダッキングローに変え、何度も２択攻撃を仕掛けるだけで、かなり戦えるようになるぞ。

2 下段からの強力な連係を覚えよう

難易度 ■■■■■

⬇ⓟ　(⬇)↘ⓟ　⇩ⓚ＋ⓖ　⇨ⓚ

ジェフリーの下段技のなかで注目したい技が、ダッキングロー。隙が少ない、リーチも長め、上段攻撃をかわす性能があるといった特徴を持ち、連係にも組み込みやすい技なのだ。バーティカルアッパーの後、このような下段攻撃があると、ニーアタックなどの打撃や投げも、よりヒットさせやすくなるのだ。ダッキングローがカウンターヒットした場合、ライデンドロップ[⇧ⓚ＋ⓖ]やデビルリバースクロー［敵ダウン中↘ⓟ＋ⓖ］が確定するので、そこまでを１つの流れとして練習してもいいだろう。

1 リーチを生かした戦い方をしよう

難易度 ■■■□□

↘K　⇨⇨P　(⇨⇨P)P　投げのコマンド

サイドキック[↘K]は出が遅いが、リーチがかなり長いので、相手の攻撃が届かず、ギリギリこちらの攻撃が当たるくらいの距離から牽制として出すと効果的だ。ガードされても距離が離れているので、相手の反撃が当たりにくく、逆にダッシュエルボーを出していればカウンターが狙えたりもするぞ。このダッシュエルボーはカウンターヒットするとよろけるので、かなり有利な状態になる。そのままダッシュエルボーアッパーに移行したり、ニーアタックや投げを狙ったりと、いろいろな選択ができるぞ。

2 相手の崩れダウンを頭に入れた連係をつくる

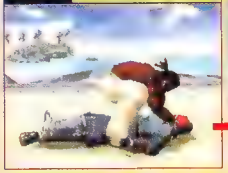
難易度 ■■■■□

⇨⇨P　⇨P+K　※敵しゃがみ時⇩⇨P+K+G　⇨⇨PP

ミドルヘルスタップがヒットすると相手は崩れダウンするので、そこからマシンガンニーリフトといった下段投げの追撃が可能だ。また打撃で攻めたい、コマンド入力が間に合わない、という場合は、ダッシュエルボーアッパーで代用しよう。すべて決まると体力の半分以上を奪えるので、機会があれば狙ってみたい。また、ジェフリーはほかにも崩れダウンを奪える技があるが、どれもダッシュエルボーアッパーで追撃できることを覚えておくといいぞ。

3 相手を起こした！ それからどうする？

難易度 ■■■■■



※敵ダウン中時⇩P+G　P　⇦KP　投げのコマンド

相手のダウン中、デビルリバースクローを使うと、ジェフリーが有利な状態で起き上がらせることができる。しかし確実に入る技は特にないので、基本に戻って打撃と投げの２択を仕掛けていこう。

この基本的な２択のほかに、３発目がヒットするとよろけさせるメガトンボディブロー［↘P+KPP］のほか、ヒットすると投げ、ガードされてもよろけさせるヒールドロップ［⇨K+G］といった、出が遅いために戦闘の流れの中では使いづらかった技を出してみるのもいいだろう。

このコンボを決めろ！

ニーアタック ⇨K	ケンカアッパー ↘↘P
ヘッドアタック ⇦⇨P+K	ケンカフック ⇦⇨P

海の男の熱き血潮コンボ

難易度 ■■■■■　ダメージ

浮かせてからのコンボはこれ１つ覚えておけば大丈夫。すべてのキャラクターに安定して決まり、ダメージもかなりのもの。キャラクターによってはストレートナックルやローナックルも挟めるぞ。このコンボがあるために相手もニーアタックを警戒し、そして投げが決めやすくなるのだ。

⇨K

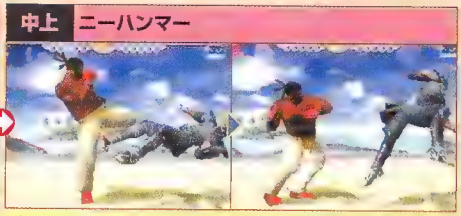
⇨⇨PP

ケンカクラッシュ

難易度 ■■■■■　ダメージ

ケンカアッパーは、ニーアタックよりも離れた場所で出し、相手が攻撃してくるところを迎え撃つような感覚で出していこう。追撃する技はもちろんダッシュエルボーアッパーでいいが、⇨⇨のコマンドが遅れてしまうようならニーハンマーで確実にダメージを与えておこう。

↘↘P



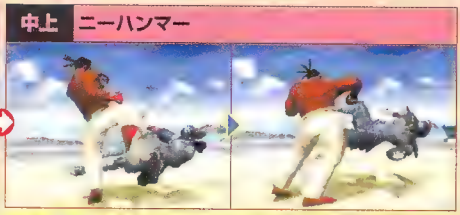
⇦KP

ヘッド・ハンマー

難易度 ■■■■■　ダメージ

ヘッドアタックは、ガードされた場合は隙だらけになる。しかし離れた距離でも意外に届くので、奇襲攻撃にピッタリだ。ヒットしたらバウンドしたところをニーハンマーで拾ってやろう。一応すべてのキャラクターに決められるが、重量級にはたまに空振りする。

⇦⇨P+K



⇦KP

シャークハント

難易度 ■■■■■　ダメージ

ケンカフックはリーチが短いため決めることは難しいが、ヒットすると相手が崩れダウンし、追撃できるので、チャンスがあれば狙いたい。このコンボは体力を半分近く奪い取るうえに、ヘッドアタックの後はダブルクローが決められる。相手の体力がまだ残っていれば攻撃を継続しよう。

⇦⇨P

⇦⇨P+K

※敵ダウン中時⇧P

対キャラクター別攻略

VS. 晶　劣勢

ニーハンマーでゴリ押し

裡門頂肘を始め、どんな技にもすべてニーハンマーで割り込んで攻撃のチャンスをつかんでいこう。必ず連続技を発動される前に潰したい。

VS. パイ　優勢

1発の重みを思い知らせろ

燕青槍掌で押し込まれる展開になりがちだが、ニーハンマーで的確な反撃をしていれば、一発一発のダメージの違いが徐々に現れてくるぞ。

VS. ラウ　劣勢

ダッキングローで突進を止めろ

ラウは手数も厄介だが、いきなり順歩冲掌で突進されると怖い。ダッキングローで牽制しておき、後は冷静にガードして隙をうかがおう。

VS. ウルフ　互角

打撃重視で戦え

ジェフリーと比べて投げの性能が良いので、こちらはニーハンマーを軸とした打撃で対抗しよう。しゃがみがちな相手なら下段投げを狙うといい。

VS. ジェフリー　互角

ニーハンマーの出の早さを逆手に取る

同キャラ対決でわかる、ニーハンマーの性能の良さ。少し距離を置いてミドルヘルスタップなどでタイミングをずらし、カウンターを狙おう。

VS. 影丸　劣勢

十文字構えは無力

膝の攻撃が主力のジェフリーには、十文字構えからのさばき技も意味をなさない。逆に構えたときがチャンス。ニーハンマーで押し込もう。

VS. サラ　劣勢

膝を使った技をメインに攻める

とにかく連続技の合間はニーハンマーを狙っていこう。後はニーアタックからの連続技を組み込んで戦うこと。

VS. ジャッキー　劣勢

ダッキングローで先制攻撃しよう

少し離れた間合いからダッキングローを置いておくとヒットしやすい。エルボーや裏拳はしっかりガードできるようにしたい。

VS. 舜帝　互角

遠くからサイドキックで蹴りつけろ

細かい動きで間合いをつめてくる前に、サイドキックなどのリーチの長い技で攻撃しよう。近づかれたらニーハンマーや下段投げで迎撃すること。

VS. リオン　優勢

ニーアタックでかち上げる

しゃがみ状態からチクチク攻撃してくるリオンにはニーアタックで対抗し、空中コンボを狙おう。突進系の攻撃対策にはダッキングローで牽制。

VS. 葵　優勢

寸止めを気にしてもしょうがない

スピードは劣るが、パワーでは勝っているので、寸止めされても無視する勢いで攻め立てること。ニーアタックなどから空中コンボを狙おう。

VS. レイ・フェイ　劣勢

距離をとってダッキングロー

接近されると、されるがままになってしまいがち。遠い距離からダッキングローで牽制したり、避けを使って攻撃しよう。

VS. ベネッサ　互角

ディフェンシブスタイルには膝を

主力技が膝のため、ホールドされる心配は少なめ。相手のスピードに対抗するため、ニーハンマーやダッキングローを使っていこう。

VS. デュラル　劣勢

中距離で戦い、接近戦に持ち込まない

動きが速すぎて、何もできずに終わる可能性も高いデュラル戦。遠くからのダッキングローやサイドキックで、近づかれないようにしたい。

影丸 KAGE-MARU

プロフィール

国籍	日本	性別	男	血液型	B型
職業	忍者	趣味	麻雀		
身長	178cm	体重	66kg		
スリーサイズ	B101/W89/H90	格闘スタイル	葉隠流柔術		

ストーリー

デュラル化が進む母・月影を救うため第3回大会で優勝した影丸。新型デュラルのパーツを手に入れ、母を治療するべくパーツを使うが、逆に完全体へと進化。影丸に重傷を負わせて逃亡し、J6に回収されてしまう。そして数ヵ月後、第4回大会にデュラルが投入されるという情報を得た影丸は、月影を救うべく侵入を決める。

カラーバリエーション

スピーディーな動きで相手をかく乱せよ

素早い動きとトリッキーな攻撃で戦うテクニカルなキャラクター。スピードに優れ、投・技・防のバランスが取れている。中～遠距離からの攻撃を得意としているが、リングアウトや一発逆転を狙える投げ技、弧延落を持っているため、接近戦でも十分に戦えるオールラウンドプレイヤーだ。また、自動的に上段パンチを当て身する葉隠流 陽・十文字構えを持っていることが特徴だ。忍者の末裔らしく、素早い動きと、中下段が見分けづらい打撃で翻弄しながら攻めよう。

影丸の特性

中級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

葉隠流柔術（はがくれりゅうじゅうじゅつ）

日本には葉隠れの里と呼ばれる地域がある。"葉隠れ"とは葉隠れる者、つまり忍の者を指す。葉隠流柔術とはその忍の里で伝承されている武術であり、相手に悟られずに殺す「葉隠奪命」を目的にした暗殺術だ。それは相撲の原点ともいわれ、あまりに驚異的な殺しの技術から、時の支配者をも恐れさせ、禁じ手となり、歴史の闇に封印された古代柔術"手乞い"を忍ばせながら発展させていったものである。

多彩な技が多い葉隠流柔術

打撃と投げがひととおりそろい、また遠距離からも攻撃できる技もあるため、どんな状況でも攻守の切り替えができる。打撃には肘打ちや中蹴りといった隙の少ない技から、雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）[⇨⇨P＋K＋G] といったガード不能技まで幅広くそろっているぞ。ただし1発ごとのダメージが全体的に低いため、手数で押す必要があるぞ。投げも豊富で、背後をとる投げや空中コンボを狙える投げなど、実に多彩だ。また十文字構えからは、上中段のパンチなどをさばける葉隠流 陰・水月砲をメインに使うといい。

▲この状態が十文字構え。⇩P＋K＋Gと入力することで構える。

この技を使え！

打撃技

中 肘打ち

⇨P

▲出が早く隙が少ない肘打ち。ボタンを押し続けることで十文字構えに移行。

中下中 転身顎砕き

⇦KKK

▲倒れつつ3回蹴りを放つトリッキーな技。1段めは中段をさばく効果があり、2段めで止めると、相手に背中を向けた状態になる。3段めはガードされた場合ほぼ反撃が確定するほど隙が大きいが、2段めで相手が反撃してきそうな時に出してみよう。

中上 落閃刃返し

⇨P＋KP＋K

▲素早い手刀を2回くり出す技。1発めがヒットすれば2発めも確実にヒットし、与えるダメージも大きい。牽制や反撃時に使っていこう。

中中 風刃裏水車

⇩P＋KK

▲出が早い中段技でダウンを奪うことができる。主に連続技用として使用されることが多いが、ガードされると反撃を受けるのは必至であることに注意。

中 水車蹴り

⇖K＋G

▲1発のダメージが大きいので、逆転要素が高い。カウンターを狙って出そう。

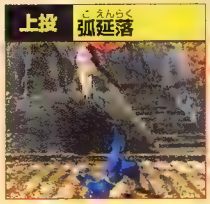
中 円月蹴り

⇗K＋G

▲ガードされても隙がなく、ほぼこちらが先に動けるので、多用していこう。

投げ技

上投 弧延落



⇦P＋G

▲高く放り投げるため、空中コンボが狙える。

上投 順逆自在

⇨P＋G

▲相手の反対方向へ回り込む特殊な投げ技だぞ。

主導権を握れる！ 影丸の連続技

肘打ちや中蹴り［⇘Ⓚ］で牽制しながら、円月蹴りを当てて接近戦に持ち込むのが基本。さらに避け攻撃である葉隠閃刃（はがくれせんじん）［避け中にⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ］を織り交ぜるとテンポよく攻撃できる。また、相手の攻撃や反撃が予想できれば、水車蹴りでカウンターを奪うと大ダメージを与えられる。このほかにも上段のパンチをよく使う相手であれば、構えているだけで当て身判定を持つ葉隠流 陽・十文字構えへと移行しよう。肘打ちから移行すると隙を小さくできるぞ。

◀葉隠閃刃を相手にノーマルヒットさせると、ダウンを奪うことができる。

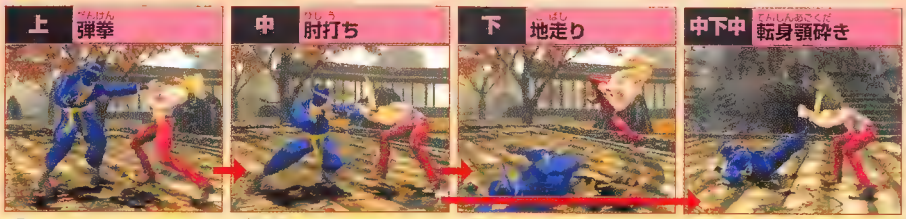
▶相手と間合いが離れたら、雷龍飛翔脚を多めに使っていくといい。

この技で攻めろ！

基本編

1 勝利の極意は基本にあり！

難易度 ■■■■■

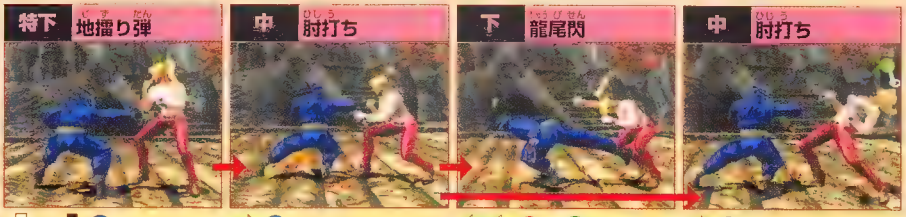


ⓟ ⇨ⓟ Ⓚ ⇦ⓚⓚⓚ

見た目がトリッキーな連係なので、相手はかなりガードしづらい。攻め方としては、立ちⓟ（弾拳）で相手を牽制しつつ、肘打ちで攻め、そこから地走り［⇗Ⓚ］か転身顎砕きへと移行しよう。地走りは相手の中段攻撃を避けながら下段蹴りでダウンさせる技で、かなり使い勝手がいいぞ。これをガードされ始めたら転身顎砕きに移行し、相手の防御を崩していこう。影丸のごく基本的な連係だが、試合の主導権を握るときには欠かせないので、必ず実戦で使えるようにしておこう。

2 影丸ならではの隙のない連係！

難易度 ■□■■■



⇩or⬇ⓟ ⇨ⓟ ⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ ⇨ⓟ

牽制に使うしゃがみⓟ（地擂り弾）からの連係はかなり重要。しゃがみⓟを出した後は肘打ちを出し、避けやさばき、当て身以外のすべての技を封じよう。ガードやヒットを問わず、相手に当てさえすれば優位に立つことができるぞ。そしてここで龍尾閃、もしくは再び肘打ちといった、下段と中段の2択攻撃を仕掛けていくといい。龍尾閃がカウンターヒットすると、ダウンを奪うことができるぞ。またしゃがみ状態の相手に肘打ちがヒットすれば、よろけさせることもできるのだ。

1 弧延落を決めて大ダメージを狙え！

難易度 ■■■■■

←K+G　↓or↓P　←P+G　→P

弧延落を決めると、派生技のイズナ落し（いずなおとし）［弧延落中に↑P+G］のほか、空中コンボで大ダメージを与えられるため、常に狙っていたい投げ技のひとつだ。そんな弧延落を決めるための状況を作る連係の一例がこれだ。隙が少ない円月蹴りをガードさせたら、しゃがみPを出して反撃されないようにしよう。そこから中段の肘打ちか本命の弧延落かの2択攻撃を仕掛けていくのだ。要は打撃か投げかの2択を仕掛ければよいので、いろいろなパターンを編み出してみよう。

2 水車蹴りのカウンターヒットを狙え

難易度 ■■■■■

→P　↘K　↙K+G　※避け中にP+K+G

カウンターヒットすれば非常に大きなダメージを与える水車蹴り。ガードされたり、外されると隙が非常に大きく、リスクも大きいので、使いどころを間違えないようにしたい。そこで、カウンターヒットを狙うために組み立てた連係がこれだ。中～近距離の間合いを保ちながら肘打ちと中蹴りで攻め、中蹴りの硬直を狙って反撃してきたところを迎撃するのだ。水車蹴りのほかに、葉隠閃刃を使ってもいいだろう。こちらは奇襲効果があり、またガードされても隙があまり大きくないので、使い勝手がいいぞ。

3 十文字構えからの攻めを体得しよう

難易度 ■■■■■

十文字構え中に→P　十文字構え中にP+K　十文字構え中にP+G

十文字構えに移るときは、肘打ちや菩薩掌（ぼさつしょう）［P+K］から構えに移行するのが基本。ここから隙の小さい葉隠流 陽・楔打ちを多く使い、積極的に葉隠流 陰・水月砲につなごう。水月砲は上中段パンチや上段蹴りといった技をさばくことができるぞ。さばいた後は相手が崩れダウンになるので、水面蹴り（すいめんげり）［↓K］でコンボを狙っていこう。また楔打ちの後、相手がガードしているようであれば、浮身乱弾撃を狙い2択に迫っていくといいぞ。

このコンボで攻めろ！

風閃刃	↘P
円月蹴り	↗K+G

風刃水車　一之陣

風閃刃は出が遅いが、ヒットすると相手を浮かすことができる。そこを風刃裏水車（ふうじんうらすいしゃ）で拾っていこう。ダメージは低めだが、全キャラクターに安定して決められるコンボだぞ。それぞれの技を丁寧に入力するように意識すると成功しやすい。

↘P　↓P+KK

風刃水車　二之陣

円月蹴りがヒットするとバウンドするので、それをしゃがみPで拾い、さらに風刃裏水車で追い打ちをかけるコンボ。ダメージもそこそこ大きく、見た目もカッコイイぞ。場合によっては受け身をとられ、すべてヒットしないことがあるので、コマンド入力は最速で済ませよう。

↗K+G　↓or↓P　↓P+KK

昇竜コンボ

風閃刃から始動させ、まさに竜が天に昇るようなコンボ。ヒットさせると相手が浮くので立ちPで拾い、さらに地面に落ちる前に影刃で追撃する。相手が着地するまでに決めないと入らないので、いかに素早く正確に入力するかが重要だ。しっかり決められるように練習しておこう。

↘P　P　→↓↘P

落葉

弧延落から決める空中コンボ。相手を放り投げたら、散弾裏蹴りで拾う。相手が落ちてくるタイミングを見計らって、早めに出すと決めやすい。またこれ以外にも、風刃裏水車なども決めることができるぞ。さまざまな技を入れることができるので、自分なりのコンボを作るといいだろう。

←P+G　PPPK

対キャラクター別攻略

VS. 晶　互角

龍尾閃を多用しろ！

ジャンプ系の攻撃をするとすぐ潰されてしまうので、龍尾閃を多めに用いて攻撃する。ヒットすればダウンを狙えるのでかなり重宝するはずだ。

VS. ジャッキー　劣勢

弧延落を決めて早期決着を

ジャッキーは打撃技が豊富なので、間合いを離すと戦いにくい。接近戦に持ち込んで弧延落からのコンボを決め、早めに勝負をつけよう。

VS. パイ　互角

肘と十文字構えを使い分けろ

接近戦では、肘打ちを中心に戦おう。間合いが離れたときは上段パンチ対策として、十文字構えで戦っていくといいだろう。

VS. 舜帝　互角

トリッキーな技を駆使しよう

肘打ちでラッシュをかけ、転身顎砕きなどのトリッキーな技を多く使っていこう。また、しゃがみQは龍尾脚で返されるので多用しないように。

VS. ラウ　互角

十文字構えを中心に戦う

ラウ相手には十文字構えからの技が本領発揮。葉隠流 陽・楔打ちで隙なく攻め、葉隠流 陰・水月砲で技をさばくといった戦い方をしよう。

VS. リオン　互角

下段技対策は円月蹴りで

リオンは、連続で下段を攻めてくることが多いので、下段をかわすことができる円月蹴りで攻めていこう。あとは基本連係で戦えばOKだ。

VS. ウルフ　優勢

円月蹴りを当てていこう

円月蹴りを必ず当てるようにして攻めれば、投げも打撃も怖くない。さらに避けに注意しながら戦えば、有利な試合展開を作れるぞ。

VS. 葵　劣勢

単純な攻めは通用しない！

単純な攻めをするとすぐ当て身でとられてしまう。技が見切りにくい地走りや転身顎砕きでかく乱し、相手を翻弄しよう。

VS. ジェフリー　優勢

基本はウルフと同じ戦い方

ジェフリーとの戦い方は、基本的にウルフと変わらない。肘打ちとしゃがみパンチを上手に使い分け、弧延落を狙っていこう。

VS. レイ・フェイ　互角

中蹴りで攻守逆転を図れ

間合いが離れたときは中蹴りで攻めよう。レイが連係で攻めてきたら、中蹴りなどで対応すること。たまに水車蹴りを出すと効果的だぞ。

VS. 影丸　互角

大ダメージ狙いでいこう

お互い技を知り尽くしてるので油断は禁物。弧延落からのコンボや、水車蹴りでカウンターを狙うなど、1回の攻撃で大ダメージを与えていこう。

VS. ベネッサ　互角

リーチのある蹴りを生かそう

中蹴りや龍尾閃などのリーチのある技で攻めていく。接近戦では、しゃがみQから連係を狙っていこう。肘打ちの使いすぎには注意が必要だ。

VS. サラ　優勢

接近戦で2択を仕掛けよう

サラがフラミンゴ状態になったら雷龍飛翔脚で潰し、肘打ちと投げの2択で攻めよう。常に接近して戦うように心がけること。

VS. デュラル　劣勢

ダメージ効率のよい投げのチャンスを逃すな

下手に打撃で攻めるよりも、投げを狙って攻めていく方が効率がいい。肘打ちで牽制し、弧延落からのコンボでダメージを与えよう。

サラ・ブライアント SARAH BRYANT

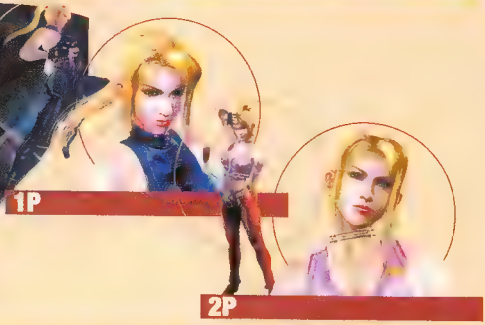
プロフィール

国籍	アメリカ合衆国	性別	女	血液型	AB型
職業	大学生	趣味	スカイダイビング		
身長	173cm	体重	55kg		
スリーサイズ	B90/W57H90	格闘スタイル	截拳道		

ストーリー

大富豪ブライアント家の娘サラは、一族の金脈を狙う謎の組織に捕縛、洗脳されて兄ジャッキーの刺客として大会に送り込まれる。そこを運良く救出され、記憶を取り戻すサラだが、洗脳時の兄への殺意は本当に偽物だったのか悩む。そして彼女は、もう一度兄と戦えば答えが見つかると考え、大会出場を決意する。

カラーバリエーション



変幻自在の足技で相手を叩きのめせ！

素早い動きと切れ味鋭い多彩な足技が武器のサラ。技の豊富さから幾通りもの攻撃パターンを生みだし、相手に防御の的を絞らせずに勝利することができるキャラクターだ。

技の威力は低めであるものの、コマンドがわかりやすいため初級者向けに見える。しかしフラミンゴに代表される技のように、実は高い戦略・戦術を持っていないとポテンシャルを最大限に引き出すことはできない。そのためにも、それぞれの技の特徴や使いどころを理解し、相手を押さえ込む連係を編み出していこう。

サラの特性

中級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

截拳道（ジークンドー）

截拳道は、国際的な映画俳優であり、天才武道家でもあったブルース・リーが、その鬼才をもって編み出した戦闘術である。截拳道は直訳すると、相手の攻撃（拳）を断ち切り（截）、勝利する方法（道）であり、機先を制し自分の攻撃だけをヒットさせる攻防一体の高度な技術をいう。フェイントと多彩な蹴り技を多用し、敵に虚を生み、そこに必殺の一撃を加えるという、非常に実戦的な拳法である。

スピードの乗った蹴り技が強力な截拳道（サラ）

特に注目すべき点は、相手の攻撃を無効化しながら自分の攻撃だけをヒットさせる、攻防一体の技が多いこと。ストレートリード［(➡or⬅)Ⓟ］やライジングエルボー［⇨Ⓟ］などのパンチ系の技は、その出の早さで相手より先に攻撃を当てられるのだ。そして足技はラウンドキック［⇧Ⓚ+Ⓖ］を始め、相手の攻撃をかわしつつヒットする性質を持ったものが多い。またフラミンゴからの技は相手の技の出を潰しつつ、ヒットさせる性質を持つほか、移行できる技も優秀なものが多いことが特徴だ。これらの技を使い、相手に触れさせずに勝利を奪え！

フラミンゴの構えへの移行技

セットアップコンビネーション	⇘ⓅⓀ
スイッチキック	⇦Ⓚ
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ

この技で攻める！

打撃技

中中 ダブルジョイントバット

⇨ⓅⓀ

▲1段めのライジングエルボーの出は、ほかのキャラクターの肘攻撃に比べても格段に早く、牽制や反撃、連係の始動技にもなるオールマイティーな性能を持っている。

上上 セットアップコンビネーション

⇘ⓅⓀ

▲パンチ、キックをくり出した後、フラミンゴの構えに移行する。2段めのキックには相手の下段攻撃を潰す効果もあるので、相手のしゃがみⓅを見越した連係で役に立つ。

中 ドラゴンスマッシュキャノン

⇘Ⓚ

▲立ちパンチなどの上段攻撃をかわすモーションを持った、サラの主要浮かせ技。

中中 ダブルライズキック

⇦Ⓟ+Ⓚ

▲下段攻撃をかわしながらヒットする。技の後はフラミンゴの構えに移行する。

中中 ジャックナイフサイドキック

⇩ⓀⓀ

▲リーチが長く出も早いので、浮いた相手へのとっさの追撃に使いやすい。しかしガードされたときの隙は大きいのであまり多用せず、反撃や遠くの相手への牽制に使おう。

中 ラウンドキック

⇧Ⓚ+Ⓖ

▲相手の下段攻撃をかわしつつヒットさせる。奇襲にも使えるぞ。

下 レッグスライサー

⇩Ⓚ+Ⓖ

▲リーチが長く、カウンターヒットで相手が崩れダウンする。主要な下段技。

投げ技

上ギ投 ローリングフェイスクラッシュ

⇗Ⓟ+Ⓖ

▲相手に斜め方向から近づいて投げるので、攻撃を避ける効果があり、しかも投げ抜けもできない技。

主導権を握れる！ サラの連続技

サラの連係は、ストレートリードやライジングエルボーなどの出の早い技をヒットさせてスタートする。そして投げと打撃の2択を仕掛けるのが基本的な攻め方だ。また反撃にはラウンドキックやドラゴンスマッシュキャノンといった、かわし性能を持つ技を使おう。1つ1つの連係で与えられるダメージは低いので、いかに攻撃を多くヒットさせられるかが重要になる。攻撃のパターンを決して読まれないように、何通りもの自分なりの必勝パターンを作ろう！

◀サマーソルトなどの相手をダウンさせる攻撃は連係やコンボの締めとして使う。

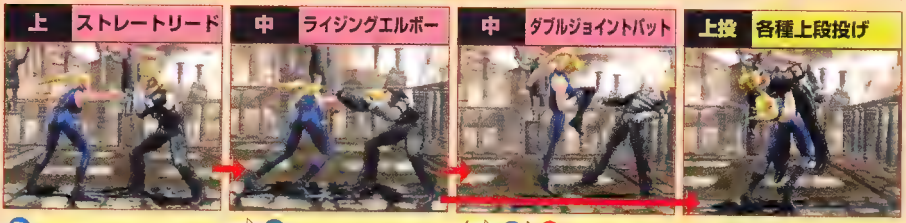
▶連係にフラミンゴの構えを組み込んでいけば、攻撃の幅がかなり広がる。

この連係で攻めろ！

基本編

1 出の早い技で常に先手を取る

難易度 ■■■■■



P　⇨P　(⇨P)K　投げのコマンド

サラの技の特徴のひとつに、攻撃の出の早さがある。この連係はすべて出の早い技で構成されているので、相手に割り込まれる心配がないまま中段と投げの2択を迫ることができる。ライジングエルボー後の選択肢は、まず派生技のダブルジョイントバットが第1候補。ディレイをかけて出せば、反撃してくる相手にヒットしやすいぞ。そしてときどきライジングエルボーから投げを狙いにいこう。ここで避けを多用してくる相手なら、ロースピンキック［⇦K＋G］で対応すればいいぞ。

2 しゃがみ状態での突き合いを誘って打つ

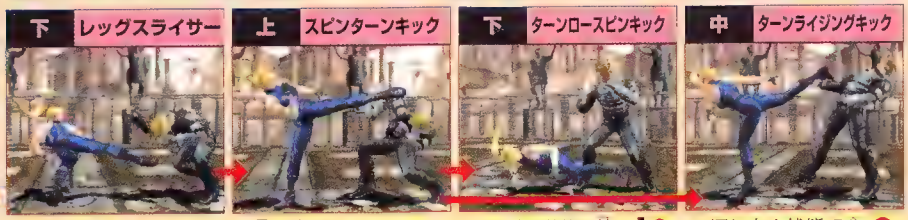
難易度 ■■■■■

⬇K＋G　⬇P　⬆K＋G　P＋K

レッグスライサーは、遠距離からの牽制に使えるので、ここからの連係を組み立ててみよう。まずこの技が出た後はスクァトストレートを出し、しゃがみ状態の攻防を仕掛けよう。しゃがみ状態の攻防になったら、下段攻撃をかわせる技をくり出すのだ。ここでラウンドキックを選んだ場合、ヒットすればダウンを奪うことができる。そしてハイドサイドキックを選んだ場合なら、フラミンゴに移行できるので、次に出す移行技の順序を考えておこう。確実なダメージなら前者、攻めの継続を狙うなら後者を選ぶといい。

1 しゃがみから流れるような攻撃を展開

難易度 ■■■■■

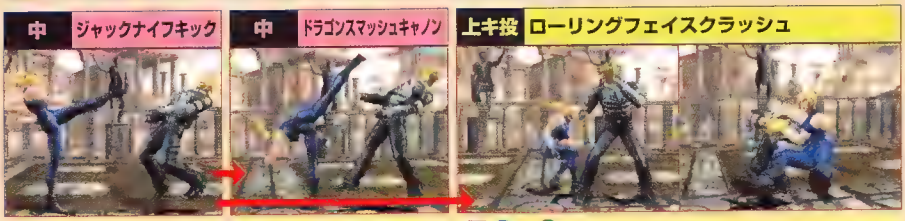


↓K+G　(↓)⇦K　※振り向き状態で⇩or↓K　※振り向き状態で↘K

レッグスライサーからの連係の応用編。しゃがみから上段攻撃をくり出し、振り向き状態になるスピンターンキックは、レッグスライサーの後、反撃する相手にヒットしやすいぞ。その後は派生技のダブルスピンキック[(↓⇦K)K]よりも、振り向いた状態のままで出せる技で2択を仕掛けること。サラの振り向き攻撃はどれも使いやすく、この2つのほかにも下段をかわしてヒットするドラゴンキック[振り向き状態で⇨K]も交ぜるとより効果的だ。

2 中間距離での立ち回りが勝負の行方を左右する

難易度 ■■■■■

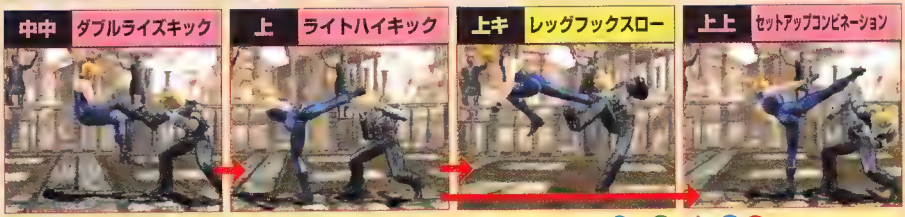


⇩K　↘K　↖P+G

ジャックナイフキックはリーチが長く、出が早いため、使い勝手がよい技だが、隙が大きく、ガードされると自分が不利になってしまう。その欠点を逆に利用するのがこの連係。相手の上段攻撃をかいくぐるドラゴンスマッシュキャノンをくり出し、相手を浮かしてしまおう。そうすれば追撃を含め、まとまったダメージを与えることができる。そしてローリングフェイスクラッシュの場合は単発だが、避けの能力が高いので、決まる可能性は高い。普通に中距離からの奇襲に使うといいぞ。

3 フラミンゴの構えに移行して超攻撃モード発動

難易度 ■■■■■



⇦P+K　フラミンゴ中にK　フラミンゴ中にP+G　↘PK

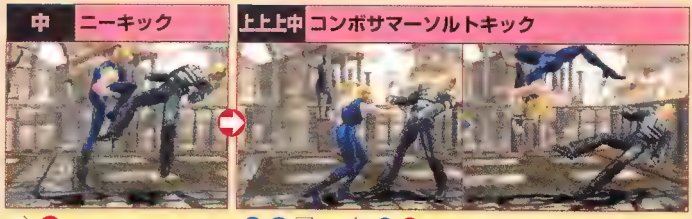
フラミンゴ中の技は、相手の攻撃の出かかりを潰せるほど強い判定を持つので、かなり有利な攻めが展開できるぞ。フラミンゴに移行するには、ガードされても有利なダブルライズキックがオススメ。フラミンゴに構えてからはライトハイキックで攻めよう。タイミングが合えば、相手の攻撃を潰すことができるぞ。また相手がガードを固めたら、レッグフックスローで倒してしまおう。このほかにもセットアップコンビネーションで攻めて、再び構え直してもいいだろう。

このコンボを決めろ！

ニーキック	⇨K
ドラゴンスマッシュキャノン	↙K

ニーバッドコンビネーション type basic

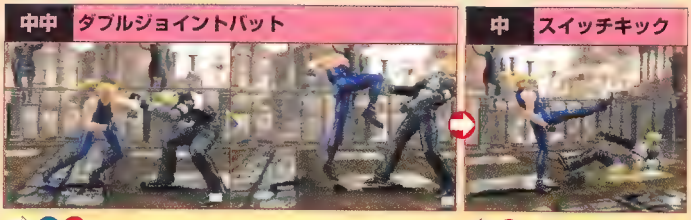
サラの空中コンボの定番ともいえるのがこれ。コマンドも簡単で、与えるダメージもそこそこ。コンボサマーソルトキック以外にも、ダブルジョイントバットやジャックナイフサイドキック[⇩KK]といった出の早い技ならヒットするので、マンネリ防止に使い分けてもいいかも。



⇨K　PP↖or⇦PK

ニーバッドコンビネーション type advance

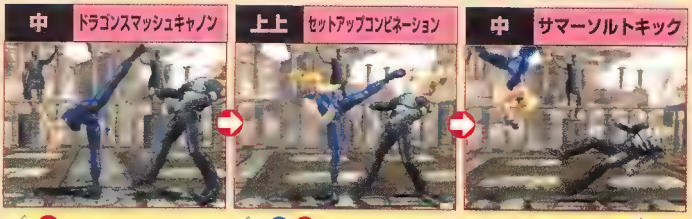
ダブルジョイントバットは単発のニーキックより浮きが低いので、受け身を取られると追撃ができない。しかしスイッチキックなら、相手が受け身なしならヒット、受け身を取った場合でもそのままフラミンゴから攻撃を継続できるぞ。ダブルジョイントバット後は必ず出すようにしよう。



⇨PK　⇦K

Go to Heaven

サラの空中コンボのメインとなるパターンがこれ。与えるダメージもわりと大きく、何より見栄えもいい。またコマンドもそれほど難しくないので、ちょっと練習すればすぐできるようになる。注意点は、フラミンゴ中のサマーソルトキックは、通常とは違って⇧へ入力することだ。



↙K　⇧PK　フラミンゴ中に⇧K

ソード・バスター

フラミンゴ中の構えからくり出されるヒールソードスラッシュは、ガードされても有利で、ヒットすると右のコンボが決められる。しかし出は遅いので、使いどころが難しい。中間距離から出したり、下段パンチをさばくフェイク[フラミンゴ中にP+K]が成功した後などが狙いどころ。

フラミンゴ中に⇨K+G　⇦K　フラミンゴ中に⇧K

対キャラクター別攻略

VS. 晶　劣勢

距離を保って足を出せ

裡門頂肘などの突進技で密着される前に、レッグスライサーやジャックナイフキックなどの出が早く、射程が長い技でストップをかけよう。

VS. ジャッキー　互角

タイミングを計って反撃せよ

ジャッキーのエルボーバックナックルなどには、技が出きったところにドラゴンスマッシュキャノンが重なるタイミングで出せるようにしたい。

VS. パイ　互角

ダブルライズキックを多用する

燕青槍掌や当て身での反撃の心配がないダブルライズキックで近づこう。フラミンゴからは、当て身されないよう上下段技を打ち分けること。

VS. 舜帝　優勢

厄介な下段技を無力化しよう

低い姿勢からくり出す舜帝の仰穿腿には、下段攻撃をかわしつつ攻撃するラウンドキックを合わせよう。遠距離はレッグスライサーをメインに。

VS. ラウ　劣勢

フラミンゴで鳳凰槍掌を抑え込む

フラミンゴ中のライトハイキックをくり返せば、鳳凰槍掌で反撃しようとする相手を抑え込めるぞ。燕陣旋風脚はロースピンキックで対応。

VS. リオン　互角

低い位置を狙える技を使え

低い姿勢で戦い、避けの能力が高いリオンにはロースピンキックがうってつけ。回転系の攻撃なので避けを狙う相手にもヒットする。

VS. ウルフ　優勢

フラミンゴで手を出させない

ウルフはフラミンゴの構えに対して避けやガード以外の選択肢はないので、ロースピンキックなどの回転攻撃を交えて抑え込んでしまおう。

VS. 葵　劣勢

中間距離からの奇襲を決める

天地陰陽からの当て身を取られやすいので、中間距離から出すローリングフェイスクラッシュやダッシュニーなどの奇襲技を多用するのだ。

VS. ジェフリー　優勢

立ち居振る舞いは隙のない技を中心に

ダブルライズキックなど隙のない中段技を多用していこう。フラミンゴ中の戦い方はライトハイキックを中心に、ロースピンキックも交えていく。

VS. レイ・フェイ　優勢

出の早い技で連係に割り込め

連係のストップには出の早いライジングエルボーを使おう。独立旋掌でパンチの当て身を狙ってきたら、即座にニーキックなどで対応しよう。

VS. 影丸　劣勢

エルボーの速さで先手を取れ

ライジングエルボーなら影丸の肘打ちよりも出のスピードが速いので、先手を取れる。距離を取り始めたら、ダブルライズキックで近づこう。

VS. ベネッサ　互角

ライジングエルボーなどの肘を中心に攻めろ

ハンドホールドされないライジングエルボーで押していこう。フラミンゴからの技はパーリングコンビネーションで逆に潰されることがある。

VS. サラ　互角

フラミンゴ崩しは避け攻撃で

フラミンゴの構えの弱点は避け。相手がフラミンゴの構えを取ったらすかさず避けからのダブルジョイントバットをお見舞いしてやろう。

VS. デュラル　劣勢

先手を取って抑え込め

開始直後からダブルライズキックで突っ込み、フラミンゴの構えに持っていこう。そこからライトハイキックのくり返しなどで主導権を握れ！

ジャッキー・ブライアント

JACKY BRYANT

プロフィール

国籍	アメリカ合衆国	性別	男	血液型	A型
職業	インディーカーレーサー	趣味	トレーニング		
身長	182cm	体重	75kg		
スリーサイズ	B110/W87/H92	格闘スタイル	截拳道		

ストーリー

第３回大会終了後、記憶を失っていた妹・サラが回復し、ようやく普段の生活に戻ったジャッキー。レーサー復帰のため準備を進めてきたが、復帰第１戦の前にスポンサーがテロに遭う。そしてジャッキーの元に“第４回大会に参加しろ、さもなくばテロは続く”という脅迫状が届いたのだった。

カラーバリエーション

■トータルバランスに秀でたキャラクター

ジャッキーの技は、スピードやパワー、コンビネーションなどがどれも標準かそれ以上で構成されていて、かなりバランスのよいキャラとなっている。そのため初級者が扱っても、コマンドの容易さも手伝ってか、それなりに戦うことができる。このキャラでゲームの感覚をつかんでみてもいいだろう。戦い方はスピードに優れた手技と、威力のある足技とのコンビネーション。これにショートスライドシャッフルやバクサオといった特殊行動を交ぜ、緩急自在の攻めを展開していくのだ。

ジャッキーの特性

初級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

截拳道（ジークンドー）

截拳道はほかの中国武術とは異なり、決まった型を持たない。ボクシングやフェンシング、ムエタイのフットワークや技術を取り込み、スタイルや伝統に縛られない総合格闘技として進化してきた。また始祖ブルース・リーは、截拳道とは武術の１つの流派を指すだけでなく、１つの思想であると語る。それは困難や障壁（拳）を乗り越え（截）、心を豊かにする方法（道）という、彼の人生哲学でもあるのだ。

クセがなく使いやすいジャッキーの截拳道

オーソドックスでクセのないジャッキーの技は、コマンドも簡単で使いやすい。ライジングエルボー[⇨P]を始めとする手技は、相手への牽制や反撃、連係の始動技として使える。そしてサマーソルトキック[⇖K]などの足技は、連続技のフィニッシュに使われるようなダメージが大きいものがそろっている。このような打撃技に加えて投げ技も威力が高く、どちらでもKOを狙うことが可能だ。また動作にアクセントをつけるスライドシャッフルや、コマンドなしで出すさばき技のパクサオなど、戦術的に利用価値の高い技も備えているぞ。

▲攻撃に緩急をつける効果のあるショートスライドシャッフルはとても重要。

この技で攻めろ！

打撃技

中上 エルボースピンキック

⇨PK

▲ガードされると反撃必至だが、リーチも長く出も早い。しゃがんでいる相手にヒットするとよろけさせられるので、相手の攻撃への割り込みやとっさの反撃に使える。

上上 ダブルスピンナックル

⇦PP

▲1段めがヒットすると2段めも決まる。2段めはディレイが可能だ。また下段攻撃を潰す性能があるのに加え、カウンターヒットで崩れダウンまで発生させることができる。

中 ニーキック

⇨K

▲ジャッキーのメインとなる浮かせ技。隙が大きいが、出が早いので使える。

中 ダッシュパンマーキック

⇨⇨K

▲リーチの長さが魅力。ヒットするとしりもちをつくので、そこから追撃を狙おう。

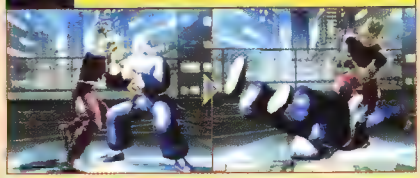
中上 ビートスピンキック

P+KK

▲リーチも長い1段めのビートナックル［P+K］は、ヒットすると無条件で2段めも決まる。また技の後に⇦入力でショートスライドシャッフルにつなぐことができる。

投げ技

上投 ニーストライク



⇨⇦P+G

▲ダメージの大きい投げ技。前ダッシュ［⇨⇨］を利用してそのまま⇦を入力すると出しやすい。

当て身技

当て身 パクサオ～パクサオナックル

通常構え中にノーガードでレバーニュートラル～さばき中にP

▲上・中段パンチ系をさばく当て身動作。動作中即座にPを押すと、パクサオナックルが出せる。

主導権を握れる！ジャッキーの連続技

攻撃の起点となるのが、ライジングエルボーを始めとした肘系の技と、スピニングバックナックル［⇦Ⓟ］などの裏拳を使った技。そこで、それぞれの特徴と使い方を把握しておこう。まず肘系の技は出が早く、しゃがみ状態の相手に当てたときやカウンターヒットでよろけさせることができる。そのため下段技の応酬時に牽制として出してみるといい。そして裏拳を使う技は、カウンターヒットで崩れや浮きを発生させるので、大ダメージを狙いたいときに使うといいぞ。

◀サラと同様、ニーキックなどの浮かせ技と、投げとの2択を仕掛けよう。

▶スピンヒールソードなどの、威力のある単発技がかなり使いやすい。

この連係で攻めろ！

1 高性能の牽制技で相手を固めて投げる

難易度 ■□■■■

Ⓟ　⇨Ⓟ　(⇨Ⓟ)Ⓟ　⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

ジャッキーの肘と裏拳の特徴を利用して組み立てるのがこの連係。立ちⓅ（ストレートリード）で間合いを測ったら、出の早いライジングエルボーを出そう。エルボーからつなげるバックナックルは、相手の反撃をほぼ無効化する特性を持っているので、ガード以外の選択肢を与えない、優秀な技なのだ。この特性を利用し、エルボーで止めて投げを狙うか、そのまま打撃で攻めるかの2択を迫ろう。バックナックルにつないだ場合はヒット、ガードにかかわらず、今度は派生技の上下段攻撃の2択が迫れるぞ。

2 ガンガン出していける隙のない連係

難易度 □□■■■

⇦Ⓟ　⇦Ⓟ⇘Ⓟ　⇦ⓅⓅ　⇨Ⓟ

スピニングバックナックルから移行できる技は、どちらも優れた特徴を持っているので、積極的に使っていこう。まずスピニングスラントバックナックルは、単体で発生させる場合と異なり、ガードされても隙がなく、ヒットするとこちらが有利になるぞ。一方、ダブルスピンナックルは相手の反撃である下段攻撃を潰してヒットできる。そこで、ディレイで相手の反撃を誘い、カウンターヒットを狙おう。ここから蹴り技で締めたり、ライジングエルボーからの連係に移るのだ。

1 相手の反撃を誘い出してコンボを叩き込め！

難易度 ■■■■■

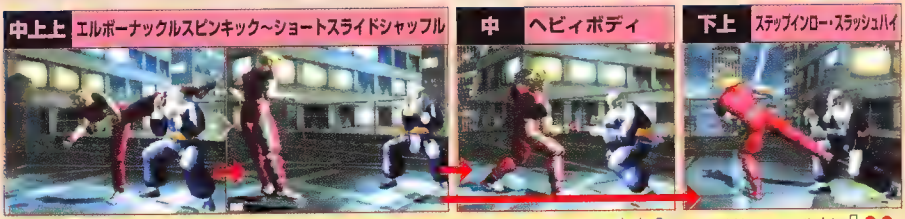
⇨P　⇦⇦　P+KPK

ビートナックルは、相手の出した攻撃をかわした後に、重ねるようにヒットさせると決まりやすい。そこで、上記の連係のように、相手が思わず手を出してしまうシチュエーションを作り出していこう。

スラントバックナックルは、立ち状態からくり出せるのでヒットしやすいが、ガードされるとジャッキーが一方的に不利。それでも２段めの派生技を警戒し、反撃がやや遅れることがある。こういう反応が遅れた反撃をバックステップでかわし、ビート&ナックルスピンを叩き込むというわけだ。

2 相手に攻撃する間を与えない攻めを展開せよ

難易度 ■■■■■



⇨PPK⇦　スライドシャッフル中に⇧⇧P　スライドシャッフル中に⇩KK

ジャッキーの連続技には、攻撃終了後に⇦を入力することで、バックステップをして相手との間合いを離す、スライドシャッフルという特殊行動ができる技がある。これを利用して攻撃に緩急をつけ、相手を惑わす手段として戦術に組み込んでいこう。エルボーナックルスピンキックから反撃をショートスライドでかわした後の選択肢は、ダッキングから派生できるヘビィボディにつなげるか、下段技の２択がオススメ。ヘビィボディはヒットすると追撃もできるので、与えるダメージも大きいぞ。

3 パクサオを使いこなして勝率アップをめざせ！

難易度 ■■■■■

通常構え中にノーガードでレバーニュートラル　さばき中にP　投げのコマンド ⇨P

パクサオは、ジャッキーがノーガードでレバーニュートラルのときに、上、中段のパンチがヒットすると自動的に発動する特殊な当て身。そのさばきモーション中にPを入力することによって、相手をよろけさせるパクサオナックルが派生する。この後は投げが確実に決められるので、パンチ攻撃が主体のキャラクター相手にはリスクは高いが、ぜひ狙っていきたい。またPの入力が遅れてパクサオナックルが出せなかったとしても、さばいた後は自分が有利なので、ライジングエルボーからの連係につなげよう。

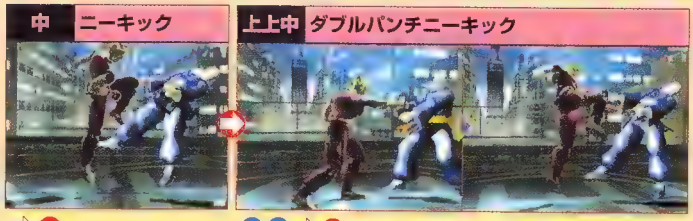
このコンボを決めろ！

主なコンボ始動技	
ニーキック	⇨K
ヘビィボディ	(スライドシャッフル中)⇧⇧P

ニー・ジャンキー

難易度 ■■■■■　ダメージ

どんな状況や相手でも決まる利点を持つ。また浮いた高さによって、コンボエルボースピンキック[PP⇨PK]やコンボバックナックルスピン[PP⇦PK]などの強力な技も決められる。相手キャラクターの体重や、カウンターヒットか通常かによって、瞬時に決めるべき連続技を選ぼう。



⇨K　PP⇨K

ヒールエクスプロージョン

難易度 ■■■■■　ダメージ

鋭いカカト落としをくり出し、相手を地面に叩きつけるスピンヒールソードは遠距離で出そう。相手の攻撃に重ねるタイミングがベスト。ヒットしたら、そのバウンドを下段技で拾ってダメージを与えるのだ。ダブルローキックの2発めは、相手が受け身をとると決まらない場合がある。

⇦K+G　⇩or⬇P　(⬇)KK

ボディコン

難易度 ■■■■■　ダメージ

スライドシャッフルからの攻撃は、ヘビィボディが隙が小さくてオススメだ。その後のエルボーバックナックルは、即座に出さないと間に合わないぞ。またスラントロースピンキックは、相手が受け身をとるとヒットしないが、そんなときはディレイをかけて、起き上がりを狙え。

スライドシャッフル中に⇧⇧P　⇨PP　⇗PK

ライトニングキックコンボ

難易度 ■■■■■　ダメージ

ニーキックが壁際でヒットしたときに決められる、メチャクチャかっこいい空中コンボ。与えるダメージもジャッキーのコンボの中では最高クラスなので、ぜひとも狙っていきたいところ。壁際に相手を追いつめたら、意識的にニーキックを多めに出して浮かせにいこう。

⇨K　⇩P+KKKKK

対キャラクター別攻略

VS. 晶　劣勢

相手の肘には避けを

裡門頂肘のガード後にライジングエルボーで反撃すると、捜下崩捶でカウンターを受けることが多い。避けてからビートナックルを狙おう。

VS. ジャッキー　互角

的確な反撃が勝負の分かれ目

お互い連係の対処方法を知っている同士の対戦では、ガードした後のエルボースピンキックを的確にヒットさせることが大事。

VS. パイ　優勢

下段の裏拳を多用

燕青槍掌に対してはスラントバックナックルでカウンターヒットを狙おう。またパイはパンチ系攻撃が多いので、パクサオを意識して狙っていけ。

VS. 舜帝　優勢

ラッシュをくり返して飲酒を封じろ

飲酒を封じるために、連続技からのショートスライドシャッフルをくり返して、絶え間なく攻め続けよう。逃げる相手にはビートナックルで追撃。

VS. ラウ　優勢

パクサオナックルを狙え

ラウの攻撃のメインはパンチ技なので、パクサオが発動しやすいぞ。鳳凰槍掌だけはしっかりとガードし、ライジングエルボーで反撃しよう。

VS. リオン　劣勢

避け性能の高いリオンには回転系の攻撃で対抗

主力のライジングエルボーはかわされやすいので連発は控えること。ダブルスピンナックルなどの回転系の裏拳を連係の主軸に置いて戦おう。

VS. ウルフ　優勢

ショートスライドシャッフルで攻め続ける

ウルフにスラントバックナックルは禁物。下段投げをくらうぞ。連続技後はショートスライドシャッフルで相手の遅い動きをかわしながら攻撃しよう。

VS. 葵　互角

避けや当て身を裏拳で撃退

天地陰陽からの当て身や流水でこちらのライジングエルボーをことごとくかわす葵には、やはりダブルスピンナックルからの連係が有効だ。

VS. ジェフリー　優勢

反撃の余地を与えない

エルボーバックナックルで相手を抑え込みつつ、エルボーナックルスピンキック～ショートスライドシャッフルで相手の反撃をかわそう。

VS. レイ・フェイ　優勢

遠めからのラッシュで近づけるな

懐に入られると厄介なレイだが、リーチが短いので、ダッシュハンマーキックを始めとするリーチの長い足技で、遠めからラッシュをかけよう。

VS. 影丸　優勢

肘打ちにはニーキックを

肘打ちをガードした後は、十文字構えへの移行を読んでニーキックで反撃しよう。中距離でかく乱しようとする相手には、ビートナックルが有効。

VS. ベネッサ　劣勢

ニーキックからの空中コンボを狙え

パンチ系攻撃をさばく当て身やリーチの長い足技など何かと共通点が多いベネッサには、ニーキックからの空中コンボで差をつけてやろう。

VS. サラ　互角

リーチとパワーでは分があるぞ

連係の早さで劣るジャッキーは、距離を保ち、ビートナックルや、ステップインミドルセカンドの2発めディレイヒットなどを狙おう。

VS. デュラル　劣勢

肉を切らせて骨を断つ

出の早い技が多いデュラルに先手を取られたら逃げ出すことは難しい。近距離ではパンチ攻撃を使うことが多いので、ここでパクサオを狙おう。

舜帝 SHUN-DI

プロフィール

国籍	中国	性別	男	血液型	O型
職業	漢方医	趣味	飲酒		
身長	164cm	体重	63kg		
スリーサイズ	B88/W86/H89	格闘スタイル	酔拳		

ストーリー

弟子がある組織に関わっていると聞き。捜索のため大会に出場した舜帝だが、結局見つけられなかった。すると大会後に、“組織を抜けたい、脱出に失敗したら助けてほしい”という弟子からの手紙が届く。しかし数ヵ月過ぎても連絡はなく、組織に捕まったと確信した舜帝は、組織へ潜るべく第4回大会の優勝を目指す。

カラーバリエーション

酔えば酔うほど強くなる！

一風変わった酔拳を使う舜帝は、唐突に倒れたり、逆立ちしたりといったトリッキーな動きで相手を惑わせて攻めるのが得意。基本的にこちらから積極的に攻めるより、相手の技を誘ってそこから反撃するという戦い方が中心になるため、上級者向きのキャラクターだ。また舜帝には飲酒という行動があり、飲酒量によって攻撃力が上がったり、強力な技が使えるようになったりする。常に酒を飲むように心がけて戦えば、自然と勝利が見えてくるはず。君の手で酔拳最強伝説を築き上げるのだ!!

舜帝の特性

上級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

酔拳

酔拳は酔酒拳ともいい、中国武術の象形拳のひとつ。ジャッキー・チェンの映画で見られるように、よろよろとした動きに素早い動きを織り混ぜ、ときには杯を持って酒を飲んだり、寝ころんだりといった姿勢から攻撃をくり出す。おおよそ格闘にはならないようにも感じるが、酔っ払いの動きのなかに攻防一体の技巧を内包しているため、非常に独特、かつ面白みのある拳法となっている。

飲酒量によって使える技が増える酔拳

最大の特徴はやはり、酒を飲む量によって使える技が増えたり、威力が変化すること。また、酒を飲む技が用意されているということだ。飲酒前は側端脚や仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）[↘P] などの出が早い技を使い、隙を見て飲酒できる酔歩転身肘や転身双冲掌を使うといい。飲酒後は連撃後下蹴腿や仰飲連環単脚など、大ダメージを狙える技を使っていこう。

また特殊な構えからの技も豊富で、横寝（おうしん）[⇦⇗⇩⇘⇨] や張果老（ちょうかろう）などからくり出す技が強力。余裕が出てきたらそれらも使えるようにしたい。

飲酒技の例

技名	判定	コマンド	効果
仰飲酒（ぎょういんしゅ）	特	P+K+G	飲酒+1
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	上	⇨P+K	飲酒+3
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	上投	P+G	飲酒+4

この技を使え！

打撃技

中 側端脚（そくたんきゃく）

↘K

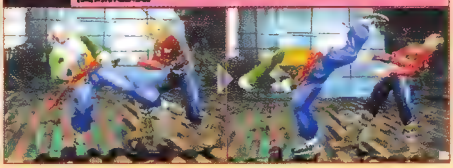
▲リーチがあり、ガードされても隙が少ない。間合いが離れた時に使おう。

中 龍尾脚（りゅうびきゃく）

↑K

▲下段技をかわす性能があるカンガルーキック。ヒットするとバウンド効果有り。

下上 後蹴連腿（こうしゅうれんたい）



↙KK

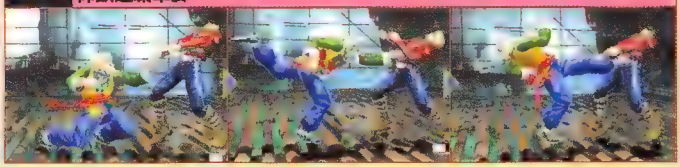
▲立っている状態から素早い下段と上段の蹴りを連続で出す。かなり反応しづらいので決めやすい。また1発めでKを止められるほか、Gでダウンするぞ。

中 挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）

↓↘⇨P

▲攻撃の出が早く、唯一ノーマルヒットで相手を浮かすことができる技だ。

中上中 仰飲連環単脚（ぎょういんれんかんたんきゃく）



※酒8以上で↘PPK

▲酒を8杯以上飲んだ時に初めて出せる技。出が早く、最後まで技を出し切ると自ら倒れてしまうので反撃されにくい。相手の技に割り込んだり、連続技にと様々な用途に使うことができるぞ。また Kの後、P+K+Gを押すと転倒立に移行する。

投げ技

上投 酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）

P+G※酒+4

▲投げると酒を4杯分飲むことができる。また、威力も高いので、チャンスには決められるようにしよう。

上投 転身繰胯（てんしんそうこ）

↘P+G

▲ダメージを与えることはできないが、投げが成立すると相手の背後に回り込むことができる。

主導権を握れる！ 舜帝の連続技

舜帝が試合展開を有利に運ぶには、いかに多く酒を飲めるかが重要なポイントとなる。幸い、飲酒の効果はラウンドが進んでも持続するので、早い段階から飲み続け、最終ラウンドや終盤戦を戦いやすくしよう。この際、酒を飲む技を絡めた連係やコンボを使って戦うと、安全に飲酒できるぞ。その後は、飲酒量に応じた技を連係に組み込んでいこう。また、横寝や転倒立などの特殊な構えからの技はガードを惑わす効果があるが、潰されやすいので多用はしないように！

◀K.O.勝ちしたら、リプレイ画面に変わるまでの間も飲酒しておこう。

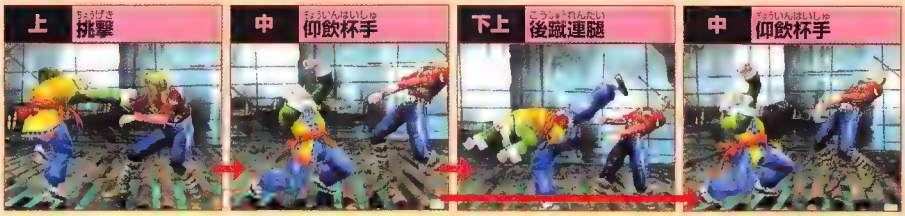
▶張果老中は、ほかの構えに移行できる。次の動きを読まれないようにしたい。

この技で攻めろ！

基本編

1 打撃技で上下に揺さぶろう！

難易度 ■■■■■

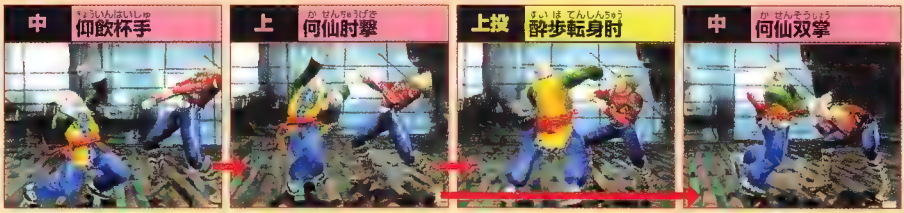


P　↘P　↙KK　↘P

基本的な立ち状態で、積極的に攻めたい時に使うと有効な連係技だ。出の早い立ちP（挑撃）で相手を牽制し、そこから仰飲杯手につないで後蹴連腿と仰飲杯手に移行させよう。後蹴連腿で攻めると、下段から始まるので相手は動きを読みづらく、ヒットすればダウンを奪えるぞ。この連係がガードされ始めたら、仰飲杯手からさらに仰飲杯手へと移行させてしゃがみガードしている相手を潰し、再び後蹴連腿を狙おう。ただし、強引に攻めてくる相手には潰される可能性があるので、注意が必要だ。

2 飲酒量が多い投げを狙え！

難易度 ■■■■■

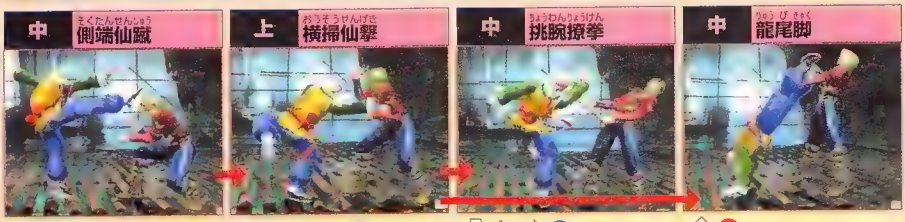


↘P　⇨P　P＋G　(⇨P)P

決まれば4杯分の酒を飲める、投げの酔歩転身肘を常に狙いたくなるのは、舜帝使いなら当然の話。そのためには、中段技の仰飲杯手で攻撃し、しゃがみ状態の相手にも酔歩転身肘を狙える状況を作り出そう。さらに何仙肘撃を挟んでから投げを狙えば、簡単に投げることができるぞ。また、何仙肘撃を出したときにしゃがまれた場合は中段攻撃である何仙双掌につなげるといい。少し気をつけたいのは、何仙肘撃からPを追加するだけで何仙双掌になる。コマンド入力はひとつひとつ正確に。

1 コンボにつなぐための連係をマスターせよ！

難易度 ■■■■■

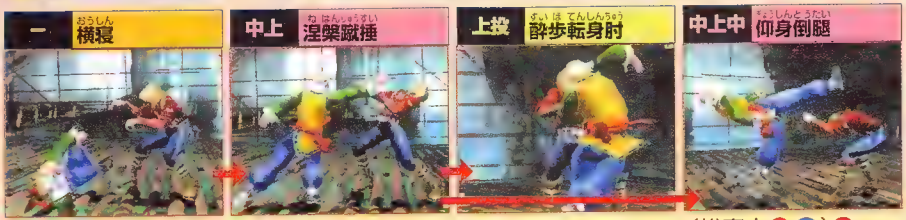


⇨K　張果老中にP　⇩↘⇨P　⇧K

勝率をアップさせるには、叩き込むコンボの種類と、それまでの過程が非常に重要になる。その過程のひとつとして、側端仙蹴からの連係を使ってみよう。側端仙蹴を出すと自動的に張果老に移行するので、そこから横掃仙撃につなげよう。その後横掃仙撃がヒット、またはガードされたら、挑腕撩拳をくり出すといい。ここでヒットすれば、空中コンボを狙っていける。これ以外にコンボにつなげ手段として相手をバウンドさせる龍尾脚を使おう。コンボまでつなげられれば、かなり大きなダメージを奪えるぞ。

2 横寝を使って相手を惑わせろ！

難易度 ■■■■■



⇦↙⇩↘⇨　横寝中にKP　P+G　(横寝中KP)K

横寝は非常に特殊な構えで、相手の上段攻撃や投げをかわす性質があるだけでなく、P+K+Gで3杯分の飲酒も可能な技だ。そこから涅槃蹴捶につなげ、相手が立ちならば酔歩転身肘で投げ、しゃがんでいれば仰身倒腿で攻撃しよう。どちらも反撃しづらくダメージが大きいため、強力な攻めとなるはずだ。下段攻撃の涅槃双掃脚（ねはんそうそうきゃく）[横寝中に⇨K] も覚えるとなおいいぞ。横寝中は下段投げの心配はないが、ガードができない危険な状態なので、至近距離ではあまり寝ないこと。

3 8杯飲んでからの攻め

難易度 ■■■■■

※酒8以上で↘PP　※酒6以上でPP⇩KK　(酒8以上↘PP)K

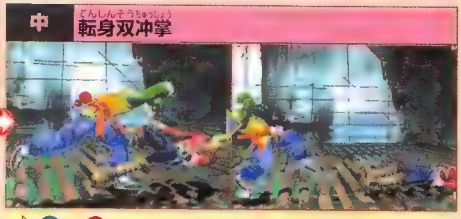
飲酒量が8杯を越えたら、発生の早い仰飲仙手を使った連係をメインに切り替えよう。仰飲仙手後、相手が立っていれば連撃後下蹴腿でラッシュをかけて下段を攻め、相手がしゃがみガードしているのなら仰飲連環単脚に派生すると、簡単にダメージを与えられるぞ。ただし後者に派生した場合、飲酒量が1下がるので、ちょうど8杯飲んだ状態なら注意が必要。これ以外の攻め方としては、投げや仰飲仙手なども有効だぞ

このコンボで攻めろ！

龍尾脚	⇧K
挑腕撩拳	⇩⇘⇨P

かけつけ3杯コンボ

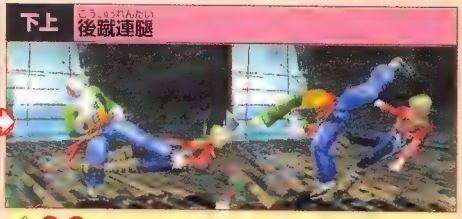
どのキャラクターにも簡単かつ安定して決めることができ、しかも3杯分飲酒できるというおすすめコンボ。相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃できるので、効果は非常に高い。唯一の難点は、相手に受け身を取られた場合、反撃される可能性があること。使いすぎに注意しよう。



⇧K　⇨P＋K

老安連脚

このコンボは、上で紹介したコンボとほぼ同じで、反撃される心配がない。使うタイミングとしては、ある程度飲酒した状態のとき。コンボを決めた後は、相手と近い状態になるので、起き上がり攻撃をくらわないように間合いを調整することを忘れずに。



⇧K　⇙KK

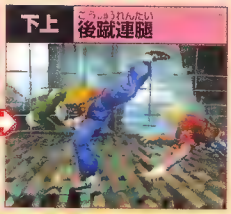
天手古舞

挑腕撩拳で相手を浮かし、連撃顎手（れんげきがくしゅ）で拾う空中コンボ。相手の体力の1/5程度しか奪えないが、どのキャラにもほぼ安定して決められる。ただし、足位置によっては、入る段数が変わるので注意しよう。攻撃判定数が多いため、リング際で相手を押し出せるぞ。

⇩⇘⇨P　⇦⇨PPP

翁の舞

月牙叉撃（げつがさいげき）をカウンターヒットさせたときに、中量級以下のキャラに入る。カウンターヒット後は崩れダウンするので、そこから伏挑撃（ふくちょうげき）で拾い、後蹴連腿を決めるのだ。重量級には入りづらいが、威力が高くて強力コンボだ。



⇩⇘P　※月牙叉撃カウンターヒット時⇩P　⇙KK

対キャラクター別攻略

VS. 晶　互角

特有の避け攻撃を生かせ

裡門頂肘などの突進系の技を多用するので、避け能力のある向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ）を駆使して戦おう。

VS. ジャッキー　劣勢

飲めるだけ飲んで戦いたい

普通の攻撃では手痛い反撃をくらうので、飲酒技を絡めて戦うこと。仰飲連環単脚が使えるようになったら、その技を軸にした戦いにしたい。

VS. パイ　優勢

リーチがある技で攻撃しよう

パイは、遠い間合いから強引に攻めてくることが多いので、リーチのある側端脚や酔仙手（すいせんしゅ）で攻めよう。

VS. 舜帝　互角

横寝からの連係が勝利の鍵！

どちらが早く飲酒量を増やすかが重要となる。そこで横寝からの連係で酔歩転身肘を多く用いて酒を飲み、仰飲連環単脚で一気に攻めるのだ。

VS. ラウ　劣勢

しゃがみⓅの有効活用がカギ

こちらが少しでも隙の大きい技を出すと、すぐ浮かされてしまう。隙の少ない側端脚や仰飲杯手で攻め、たまにしゃがみⓅを織り交ぜていこう。

VS. リオン　互角

下段を避ける技を多用すればOK

リオンは下段の攻めが多いので、それを避けられる龍尾脚や単飛跳撃（たんひちょうげき）［Ⓚ＋Ⓟ］を中心に試合を組み立てること。

VS. ウルフ　互角

特殊な構えからの牽制攻撃が大事

一撃のダメージが大きく、また投げも怖い。舜は近づかれると非常に弱いので、リーチのある技や特殊な構えからの攻撃で牽制しながら戦おう。

VS. 葵　優勢

避けで有利な状況を作ろう

直線的な攻撃が多い葵。避けを多く使い、相手の技をかわして攻めるといい。また向側後避双手を多用したり、投げも積極的に狙おう。

VS. ジェフリー　互角

酒を飲む連係に徹するべし！

基本的にはウルフと同じ戦い方になる。打撃技が若干弱いので、酒を飲むことに徹して仰飲連環単脚を中心に攻めると投げられにくいぞ。

VS. レイ・フェイ　劣勢

しゃがみⓅで動きを止めろ

連係をよく見てしゃがみⓅで動きを止め、そこから背旋肘（はいせんちゅう）［⇨Ⓟ］でカウンターを取りにいこう。

VS. 影丸　互角

ムリに投げを狙うな

影丸と戦うときには、向側後避双手で牽制し、仰飲杯手や後蹴連腿で攻めよう。かなり素早く、投げにくい相手なので、投げは少なめに。

VS. ベネッサ　互角

蹴り技を多用すべし

舜がメインに使う技はパンチ系が多いため、ハンドホールドされやすい。側端脚を中心に連蹴背下掌など蹴り技を多用すること。

VS. サラ　劣勢

フラミンゴで近づかれたら……

フラミンゴ状態のサラに近づかれると、まともに攻撃できなくなる。そのため、近づかれたら間合いを離すようにし、横掃仙撃で攻めるといい。

VS. デュラル　劣勢

側端仙蹴や仰飲仙手を使った連係を

相手に近づきすぎないようにし、向側後避双手を使って技を誘い、側端仙蹴や仰飲仙手からの連係で攻めていこう。

リオン・ラファール

LION RAFALE

プロフィール

国籍	フランス	性別	男	血液型	AB型
職業	大学生	趣味	ナイフ集め		
身長	171cm	体重	63kg		
スリーサイズ	B90/W84/H88	格闘スタイル	螳螂拳		

ストーリー

３度にわたって大会に挑むが、思い通りの結果が出せなかったリオン。螳螂拳に自信を持って参加しただけにショックは大きく、自分自身への信頼も失いかけていた。しかし父親からの叱咤激励を受け、トレーニングを積むこと数ヵ月。リオンは再び自信を取り戻し、第４回大会に挑戦するのだった。

カラーバリエーション

■カマキリのように素早く戦え！

カマキリに似せた低い構えが特徴的なリオン。素早く、リーチが長い技が多く、中下段を見極めづらいトリッキーな技が多い。そのためプレイヤーもある程度慣れないと、どんな技が出ているかの区別もつかないぞ。また、意外に投げ技が多いことも特徴の１つ。投げコンボのほか、相手の背後に回るものもあるので、これらを武器に戦おう。そのためにも素早く、トリッキーな動きで相手を翻弄してダメージを与え、打撃と投げの２択を仕掛ける戦いを展開していこう。

リオンの特性

中級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

螳螂拳（とうろうけん）

螳螂拳は、カマキリの両腕の動きを参考にした拳法の一種。もともとは中国の山東省で生まれた北方拳術で、中国各地の17の拳法から優れた技だけを集めている。そして螳螂手法によって実戦を想定した構成にまとめられ、完成した拳法だ。その体術は変化に富み、打撃時は腰のひねりから生まれる“一気呵成”を追求している。また螳螂拳のスピードは、多くの門派のなかでも最速と評されている。

使い勝手のいい下段技が多い蟷螂拳！

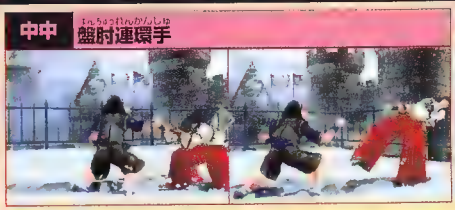
素早く、リーチが長い技を多く持つが、逆に接近戦に弱く、1発ごとのダメージが小さい弱点を持つ。そのため、細かく打撃を当てる必要があるぞ。下段にはリーチのある進歩螳螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ）[⇦⇨Ⓟ]や、避け能力を備えた斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）[⇗Ⓟ+Ⓚ]を使うと便利だ。また、中段技では肘や上中Ⓚをさばく流星勾手撃（りゅうせいこうしゅげき）[⇩⇗⇦Ⓟ]などを使おう。これらの打撃に斜後歩（しゃこうほ）[⇦（or⇖）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ]といった避け性能が優れた特殊移動技を使い、相手をかく乱して戦うといい。

▲蟷螂拳は、常に中腰状態で構え、低い姿勢から技をくり出していく。

この技で攻めろ！

打撃技

中中　盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）



⇨ⓅⓅ

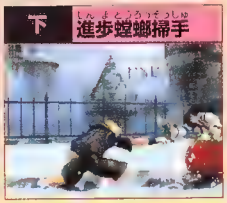
▲出が早い肘から連続で攻撃し、最後まで決まればダウンを奪うことができる。主な使い方としては、相手の技に割り込んだり、連係に組み込んだりするといいだろう。

中　勾手提膝（こうしゅていしつ）

⇨Ⓚ

▲リオンの中段技の中でもっとも出が早いので、接近戦で重宝するだろう。

下　進歩螳螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ）



⇦⇘Ⓟ

▲前進しながら下段攻撃を出す。ヒットすると相手をダウンさせることができる。

中　箭疾歩（せんしっぽ）

⇨⇨Ⓟ

▲素早く前進して相手を突く中段技。ヒットさせると崩れダウンを奪えるぞ。

上上下　連捶掃手（れんすいそうしゅ）

ⓅⓅ⇩Ⓟ

▲立ちⓅ（統捶）を2発出した後、さらに下段攻撃をくり出す。出が早いので、始めの2発をガードされたとしても3発めでヒットすることもあるだろう。最後までヒットするとダウンを奪うことができるので、そこからダウン攻撃を狙っていこう。

下　倒歩背掃手（そくほはいそうしゅ）

⇘Ⓟ+Ⓚ

▲低い姿勢から出す下段技。ヒットすれば必ずダウンを奪うことができる。

投げ技

上投　登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）

⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

▲しゃがんだ状態からしか出せない投げ。

上投　貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）

⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

▲相手に飛び付いて投げる技。コマンドが若干難しいが大ダメージを狙うことができる。

主導権を握れる！ リオンの連続技

リオンは基本的に、試合開始時と同じ間合いを保つようにして戦おう。主に弾腿（だんたい）[⇘Ⓚ] を使って牽制、または進歩螳螂掃手を出して攻めるといい。接近戦では盤肘連環手を攻撃のメインにし、しゃがみⓅ（下統捶）や投げを交ぜて戦おう。このとき、特殊移動技であり、避け能力が高い斜前歩や斜後歩（しゃこうほ）[⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ] を織り交ぜて使い、自分の行動を予測させづらくして戦うといいぞ。この技は防御時にも有効なため、多くの場面で使うことになるだろう。

◀ダウン攻撃を決めるチャンスがあれば、必ず決めてダメージを稼ぎたい。

▶斜後歩は、自分の背中を向けている方向に大きく移動する技だ。

この連係で攻めろ！

基本編

1 接近戦を制覇しろ！

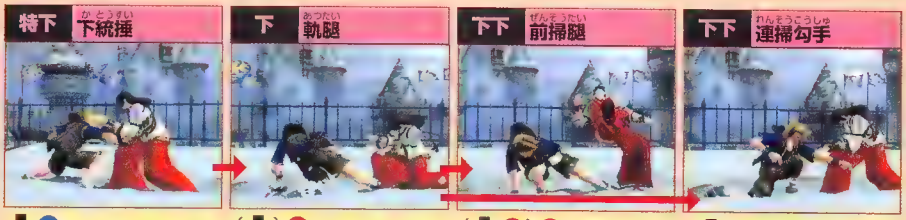
難易度 ■■■■■

Ⓟ　⇘Ⓚ　⇨ⓅⓅ

接近戦でメインに使う技は、盤肘連環手。これをほかの技から連係させることで、より効果的な攻撃を行うことができる。立ちⓅや勾手連捶（こうしゅれんすい）[ⓅⓅ] で牽制した後や、中距離で弾腿をガードさせた後などからくり出すと、そのまま攻撃を継続しやすいぞ。また、ガードの固い相手には、しゃがみⓅや斜前歩からつなげたりしてガード方向を揺さぶっていこう。またこの連係は、疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）[⬇⇨Ⓟ] で攻めてもいいぞ。

2 下段を集中的に攻め続ける連係

難易度 ■■■■■



⬇Ⓟ　(⬇)Ⓚ　(⬇Ⓚ)Ⓚ　(⬇)⇘ⓅⓅ

下段だけを集中的に攻めるという連係。ほかのキャラの場合2発程度で終わるのに比べ、リオンは4発も続けて下段技を出せるのだ。そのため相手をずっとしゃがみガードの状態にさせたりできるぞ。しゃがみⓅからしゃがみⓀ（軌腿）につないだら、前掃腿か連掃勾手に分岐するポイントができる。前者の場合は下段を計3発、後者だと計4発まで連係が可能だ。この連係を使うことで相手に下段を意識させ、盤肘連環手などの中段技をあてやすい状況を作れる。攻めの幅を増やすために重宝するぞ。

1 しゃがみパンチから投げを狙った攻防

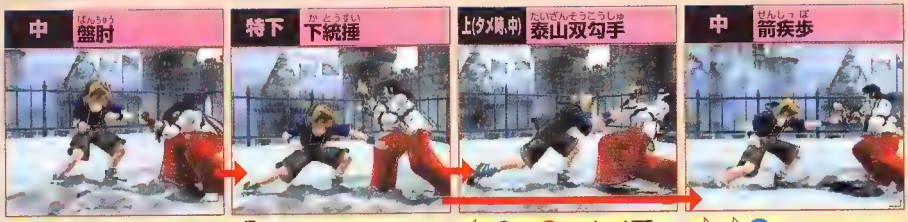
難易度 ■■■■■

↓P　(↓)⇨P+G　⇨K　P+G

投げを簡単に決めるには、しゃがみPからの連係を使って狙うといいだろう。狙い目としては、相手が上段攻撃を出してきた時。これに合わせてしゃがみPを出して、相手の動きを止めてしまおう。ここからはしゃがんだ状態から出せる投げ、登山翻車脚がオススメ。通常投げよりは投げ抜けされにくく、なによりも投げた後にいろいろな連続技が入るからだ。投げのチャンスにしっかりと反撃する相手であれば、しゃがみPの後に勾手提膝で攻撃しておいてから投げるといいぞ。

2 崩れダウンを狙った連係

難易度 ■■■■■



⇨P　↓P　⇦P+K ※タメ可　⇨⇨P

コンボで相手の体力を奪いたいときに狙いたいのが崩れダウン。これを狙う連係は、まず盤肘で牽制したり相手の攻撃に割り込み、そのまましゃがみPを出して相手の動きを止める。相手が守りを固め始めたら、泰山双勾手の攻撃をためるのだ。それから攻撃してヒットすれば、崩れダウンを奪えるぞ。もし相手がための隙を狙って反撃に移ってきても、すぐに攻撃に移ることを忘れないように。このほかには、しゃがみPを出した後、箭疾歩につなぐ方法もある。ヒットしたら確実にコンボを決めよう。

3 相手の技を誘ってカウンターを取れ！

難易度 ■■■■■

↘K　↘PP　⇦⇨K+G↓K

相手からカウンターを取る方法としては、弾腿などの隙が小さく、リーチのある技をガードさせた後が狙いめ。そうすれば、カウンター狙いの技を出し遅れても、潰されることが少なくなるからだ。ガードさせた後は、落撃掌でカウンターを狙いにいこう。落撃掌でカウンターが取れれば、受け身を取れないダウンを奪えるので、ダウン攻撃が確定する。ガードが固い相手には旋風踵脚で攻め、ガードに揺さぶりをかけておいてから攻めるといいぞ。

このコンボで攻めろ！

泰山双勾手	⇦P+K(タメ可)
騰空撃掌	(上昇中)⇗P

安定カマキリコンボ

泰山双勾手をタメてから当てた場合に決めることができるコンボ。この技がヒットすると相手は崩れダウンになるので、すぐ連旋腿（れんせんたい）を出そう。そうすればコンボが成立するぞ。入力が簡単なうえ威力も大きいので、チャンスがあれば決められるようにしたい。

⇦P+K※タメ可　KK

蟷螂流し

騰空撃掌をヒットさせると相手はフワリと浮くので、そこに盤肘連環手を当てていこう。コンボ自体の威力は小さいが、相手を遠くまで飛ばすことができるので、壁がないステージで使うとリングアウトを狙いやすいぞ。“体力が劣勢でタイムアップも近い”ときなどに狙う価値はある。

※上昇中に⇗P　⇨PP

カマキリ空中4段

騰空撃掌を当てて相手が浮いたところを、連捶掃手で拾う。どのキャラにも安定して決まるので、かなり使いやすいぞ。また連捶掃手以外にも、落撃掌や連旋背勾手も狙えるので、好きな技を決めよう。騰空撃掌がヒットするタイミングによっては空振りすることもあるので注意。

※上昇中に⇗P　PP⇩P

突撃取材コンボ

突撃取材へ出るようなポーズの素早い突進から決めるコンボ。箭疾歩をヒットさせると相手は崩れダウンになるので、そこに飛び蹴りを2発入れよう。慌ててコマンドを入れると技が出ないので、冷静に入力すること。かっこいい(?)コンボなので、是非決められるようにしたい。

⇨⇨P　⇨⇨KK

対キャラクター別攻略

VS. 晶　優勢

進歩螳螂掃手で攻めろ

間合いが離れている時は、晶の突進系の技を警戒しつつ、進歩螳螂掃手を狙っていき、近づいたらしゃがみPや盤肘で攻めていこう。

VS. パイ　劣勢

近づいて膝や投げを狙おう

間合いを離すと戦いづらくなるので、なるべくパイに近づくようにしよう。しゃがみPで牽制しつつ勾手提膝や投げを狙っていくといいぞ。

VS. ラウ　劣勢

弾腿で牽制しながら戦え！

ラウとの間合いが近すぎても遠すぎても怖いので、中間距離から弾腿で牽制しつつ、盤肘連環手や連捶掃手を狙っていこう。

VS. ウルフ　優勢

ちくちくと蹴りを刺していこう

基本的にウルフに近づかないようにし、弾腿や進歩螳螂掃手でちくちく攻める。近づかれたら斜後歩を使い間合いを離そう。

VS. ジェフリー　劣勢

基本の攻めはウルフ戦と変わらずに

ウルフ戦と同じように弾腿や進歩螳螂掃手でちくちく攻め、斜後歩で間合いを調節する。チャンスがあれば箭疾歩からのコンボを狙おう。

VS. 影丸　劣勢

下段技を多く使って動きを止めろ

相手は自分と同じスピードタイプなので、隙の小さい盤肘や弾腿で攻めていく。また、下段技を多く使っていくと相手の動きを止められるぞ。

VS. サラ　互角

膝でフラミンゴを潰せ!!

サラがフラミンゴに構えを変えたら勾手提膝を出して潰し、盤肘連環手や投げで攻める。また、流星勾手撃を使って蹴りをさばいていこう。

VS. ジャッキー　優勢

牽制しながら、ダウンを狙え！

ジャッキーの連係攻撃を弾腿で潰し、ラッシュをかけていく。また倒歩背掃手でダウンさせ、起き攻めを狙うのも効果的だぞ。

VS. 舜帝　互角

盤肘連環手で酔いを覚ましてやるのだ

酔い覚ましの効果がある盤肘連環手や泰山双勾手で攻めよう。避け対策として後掃腿などの回転系の技を中心に攻め、自分のペースを作ること。

VS. リオン　互角

相手の隙を一気につけ！

しゃがみPで相手の動きを止め、投げと打撃の2択を迫る。隙があれば箭疾歩や盤肘連環手で一気に攻めていくといいだろう。

VS. 葵　互角

2つの突進技の使い分けが大切

中段技である箭疾歩と下段技である進歩螳螂掃手を使い分けて、当て身対策をしよう。また、投げを多めに使っていくとダメージを与えやすいぞ。

VS. レイ・フェイ　優勢

勾手提膝などで連係に割り込もう

レイの連係に勾手提膝で割り込み、投げを狙っていく。また、泰山双勾手で相手の技をかわしつつ、崩れダウンを狙い、コンボを決めよう。

VS. ベネッサ　優勢

ガードを崩して均衡状態を破れ

ハンドホールド対策に弾腿で攻め、進歩螳螂掃手や斜歩斜掃捶で下段をどんどん攻めよう。また、積極的にカウンターを狙っていくといいぞ。

VS. デュラル　劣勢

牽制の後は突進系の技で攻めよう

最低限自分の間合いを保つようにし、弾腿やしゃがみPで牽制しながら箭疾歩や進歩螳螂掃手でラッシュをかける。なるべく隙を小さくしよう。

梅小路葵

AOI UMENOKOUJI

プロフィール

国籍	日本	性別	女	血液型	A型
職業	大学生	趣味	生け花		
身長	162cm	体重	47kg		
スリーサイズ	B83/W53/H86	格闘スタイル	合気柔術		

ストーリー

京都の名門の出である葵は、幼少より合気柔術を叩き込まれ、競技会で優勝するほどの腕前だった。その腕を試すため第3回大会に挑戦するが、初戦敗退で終わる。己の力のなさを知った葵は以後、ほかの武術に関する知識を深め、やがて完成された武術を編み出すまでになる。そして再度実力を試すべく、第4回大会に挑む。

カラーバリエーション

攻めと守りを一体にして戦おう！

打撃技で積極的に攻めるより、豊富な当て身技やさばき技によって相手の攻撃を潰し、反撃する“後の先”を取るスタイル。そのため、相手の格闘スタイルや戦法に熟知し、読み合いに勝たないと本領を発揮しないままコロッと負けてしまうぞ。また“寸止め”という特殊行動ができるのも特徴の１つ。これは特定の技の出を、Ⓖでキャンセルする技術。これで技の隙を限界まで減らし、攻撃を再開できるのだ。これら攻守のバランスを極めて、“相手に何もさせない葵”をめざそう！

葵の特性

上級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

合気柔術（あいきじゅうじゅつ）

合気柔術には、いくつもの流派が存在している。その成り立ちは一風変わっており、特殊なものが多い。蜘蛛が獲物を捕らえる様子から原理を得たという説や、白拍子の舞の動きから妙理を悟ったという説など、諸説が存在するのだ。今回彼女が使う技は、代々受け継がれてきた合気の術と柔術の技巧を兼ね備えているもので、日本舞踊の美しさと融合させた、非常に優れた武道となっている。

雅な風を漂わす合気柔術

全体的に打撃技より投げ技や当て身技を多く持つ葵。しかし打撃技は高性能な技がそろっているので、攻め手に困ることはないぞ。その中でも旋桜（つむじさくら）[⇨PP]といった肘系の技や、拝み蹴り（おがみげり）[⇦K+G]といった蹴り技はどれも出が早く、相手の攻撃を潰せるので非常に便利だ。投げ技も豊富で、通常投げや下段投げ、さらには投げコンボもある。当て身技に関しては、上中下段の様々な技を返すことができるぞ。ただ残念なのは、どの技も決定力に欠けていること。手数や読み合いでカバーし、確実にダメージを与えよう。

▲旋桜を寸止めしたところ。コマンド入力後にすぐGを押すと成功する。

この技を使え！

打撃技

中中 旋桜

⇨PP

▲葵の主力となる技で、連続して肘打ちをくり出す。出が早く、中段攻撃のため相手の攻撃を潰したり、しゃがみガードを潰したりできる。2段めの攻撃は寸止め可能だぞ。

中 中踵蹴り

↘K

▲中段の蹴り技。ガードされても隙がなく、攻めに転じやすいのだ。

中 両止

⇦↘P

▲葵の技中、最速で出る技。カウンターヒットすると、崩れダウンになる。

中 袖伸剣

↘P

▲リーチのあるアッパー系の技。カウンターで当てると、相手が浮くぞ。

中 衣車

⇨⇨P

▲大きく前進して肘を打ち出す中段技。ガードはされても反撃されない。

中上 雲蹴り

⇨KK

▲前に跳びながら蹴りを2発出す技。コマンドが非常に簡単で、威力もそこそこあるので、連続技用に使っていこう。たまに相手の不意をつくように出しても効果的だ。

投げ技

上段 木の葉落とし

↘P+G

▲ダウン攻撃を含めれば、手軽に大ダメージを狙える。

上段 合気投げ

↓⇨P+G

▲自分がしゃがんだ時に相手が立っていれば使おう。

当て身技

当 龍の顎門

※敵の中段肘に対して⇦P+K

▲中段の肘に対して掌底を叩き込む当て身。これだけでいろいろな中段技を取ることができる、優れた技。

主導権を握れる！ 葵の連続技

攻撃の間合いは、やはり接近戦。中段肘当（ちゅうだんひじあて）[⇨P] で牽制し、ヒット後は旋桜を使っていこう。間合いが離れた場合は、中踵蹴りで相手の攻撃を潰したり、ガードさせてから再び接近戦に持ち込むといいぞ。また接近戦は当て身を狙いやすい状況でもあるので、中段か下段に絞って当て身を出していきたい。当て身で相手の技を返せば、連続技を叩き込めるチャンスが生まれるからだ。相手の行動を常に読み、確実なダメージを与えていこう。

◀これぐらいの間合いまで持っていくと、葵にとって有利な状況になる。

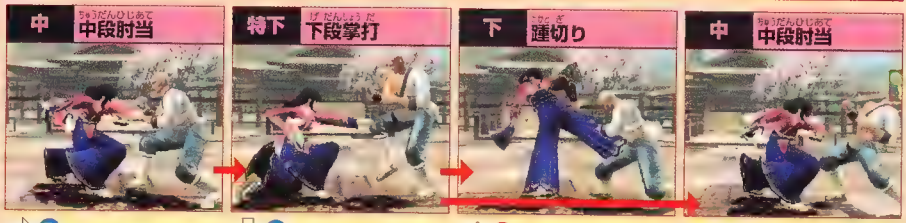
▶当て身をした後は接近した状態となる。相手の起き上がり攻撃に注意しよう。

この技で攻める！

基本編

1 上下に攻撃を打ち分ければ肘が生きる！

難易度 ■■■■■



⇨P　⇩P　⇗K　⇨P

シンプルで使い勝手の良い連係技。主に接近戦で使用し、素早く中段肘当からしゃがみP（下段掌打）を続けて出そう。そこから上下段の2択攻撃を仕掛け、相手が立っていれば踵切りを、しゃがんでいれば再び中段肘当をくり出していこう。下段を攻める技が少なめの葵にとっては、とても重宝することになるだろう。また、これ以外の分岐として、投げを狙うこともできる。相手にとってかなり脅威となるので、好みの投げを狙ってみるのもひとつの手だ。葵にとって重要な攻めなので、必ず使いこなそう。

2 積極的に投げを狙った攻めをマスター！

難易度 ■■■■■

P　⇨P　⇘P+G　(⇨P)P

積極的に投げを狙いたいならこの連係。立ちP（打突）で攻撃しながら近づき、さらに中段肘当を出して相手のしゃがみを防ぐことで、投げを決めやすい状況を作ることができるのだ。十分に接近したら、ダメージ重視なら木の葉落とし、リングアウト狙いなら半月巴（はんげつは）[⇗P+G] といった、簡単なコマンド入力で出せる投げを出すといいぞ。中段肘当の後、相手が反撃してくるなら、旋桜まで出し切ろう。狙い通りに投げを決められるようになれば、いつでもダメージを効果的に与えられるぞ。

1 下段から一気に攻め立てる！

難易度 ■■■■■

↓P　⇨K　PPP↓K　PP⇨PP

相手と接近している状態で、積極的に攻めたい時や、リングアウト勝ちを狙えそうなときに使う連係。下段掌打で牽制したら雷刃破で相手を立ち状態にし、連突草薙か連突絹車で中段と下段の2択を仕掛けていく。もし、雷刃破をガードしてから反撃するようであれば、雲蹴り［⇨KK］まで出そう。そうすれば、相手はダメージを受けるのを恐れて自然とガードしがちになるはずだ。また雷刃破がカウンターヒットした場合、コンボになるので相手の体力を一気に奪える。使える連係なので積極的に狙おう。

2 中踵蹴りをオトリにカウンターを狙ってみる

難易度 ■■■■■

P　↘K　⇦↘P　↘P

中踵蹴りは見かけよりも隙が少ない技のため、相手の反撃を誘うのに適している。この技をオトリにしてカウンター、そして大ダメージを狙ってみよう。まず打突で接近して中踵蹴りを出そう。その後、反撃してきた相手に両止でカウンターを取れば、崩れダウンを奪うことができる。こうなったらどんな連続技でも試すことができるぞ。また袖伸剣でカウンターを取った場合、相手が浮くので、次の空中コンボへとつなげよう。中踵蹴りは単発でも十分強力なので、いろいろ使い方を考えてみるといい。

3 寸止めを使って隙なく攻める！

難易度 ■■■■■

PPP↓K～G　⇨P　↘K

連係で隙なく攻め続けるのに必要な技術が、寸止め。これを使いこなせれば、非常に長い連係で攻め続けることもできる。そこで、寸止めを使った連係を1つ紹介しよう。連突草薙は3連続パンチの後に下段蹴りを出す技だが、最後の蹴りだけ寸止めできる。最後までガードする相手には反撃されてしまうので、寸止めを使ってKをキャンセルしよう。そこでは相手はまだしゃがみガードをしているので、中段肘当や中踵蹴りで攻撃しよう。コマンドは先行して入力するくらいの早さがいいぞ。

このコンボで攻めろ！

袖伸剣	⇨P
上勢柳扇掌	⇦⇦P+K

神剣

難易度 ■■■■■　ダメージ

袖伸剣をカウンターヒットさせてから決めるコンボ。間合いが離れたところから狙うと決めやすいぞ。相手が浮いたら素早く連突小太刀（れんとつこだち）で追いかけてダメージを奪おう。また、連突小太刀以外にもいろいろな技が決まるので、試してみるといいぞ。

⇘P　※袖伸剣カウンターヒット時PPPK

雅風

難易度 ■■■■■　ダメージ

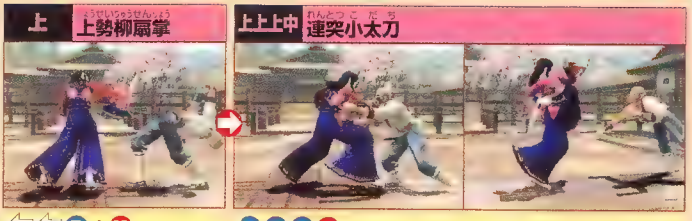
主に接近戦で使用し、隙の少ない技のあとに出すといい。両止でカウンターを奪うと相手は崩れダウンになるので、そこから雲蹴りを決めよう。かなりダメージを与えられるほか、コマンドが簡単なので、使い勝手はかなりいい。両止のコマンドは正確さを意識して入力しよう。

⇦⇘P　※両止カウンターヒット時⇨KK

葵流連弾　一ノ式

難易度 ■■■■■　ダメージ

上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)がヒットすると、相手は崩れダウンになる。使い所としては、相手がリーチのない肘などで攻撃してきた場合に使おう。ダウンさせたら、連突小太刀で拾って攻撃しよう。相手が受け身を取らなければ、ダウン攻撃まで確定するぞ。



⇦⇦P+K　PPPK

葵流連弾　二ノ式

難易度 ■■■■■　ダメージ

上で紹介したコンボと始動技が同じだが、ダメージはこちらの方が上。上勢柳扇掌を当てたあと、中踵蹴りを決め、さらに雲蹴りで拾う。ただし受け身を取られると中踵蹴りまでしか決まらないので注意しよう。動きの見栄えが良いので、相手のとどめをさす時に使うといいぞ。

⇦⇦P+K　⇘K　⇨KK

対キャラクター別攻略

VS. 晶　優勢

中段の当て身を多用した戦術を

突進系の中段技で攻めることが多いので、中段の当て身が決めやすい。当て身のあとは、隙のない中段肘当を中心に攻めよう。

VS. ジャッキー　互角

近づいたら両止を使え

間合いが離れるとジャッキーの連係攻撃が脅威となるので、常に接近戦に持ち込むように。両止を絡めて攻めれば、かなり有利な展開になるぞ。

VS. パイ　互角

間合いを離さずに戦え

スピードのある上中下段攻撃をしゃがみ P で動きを止め、ラッシュをかけていくといい。とにかく接近して戦うことが大事だ。

VS. 舜帝　劣勢

回転系の技が有効だ

舜帝は避けを伴った攻撃がやっかい。横周肘当てや草薙（くさなぎ）[↓ K＋G] を使って避けられるのを防ぎ、旋桜で攻めていくのがいいぞ。

VS. ラウ　互角

慎重さが大事

パイと同じように接近戦で戦おう。また、浮かされると連続技で体力をゴッソリ奪われるので、技の隙が少ない中段肘当や両止を使うこと。

VS. リオン　互角

いかに下段を潰すかが重要

中踵蹴り当てなどの中段攻撃でリオンの下段技を潰し、近づいたら両止と投げの2択で攻撃しよう。避け対策には草薙を使うと良い。

VS. ウルフ　劣勢

カウンター狙いに徹しろ

強力な投げ技を受けないように、接近戦は控えること。しゃがみ P などで牽制しながらカウンターを狙い、連続技を決めよう。

VS. 葵　互角

攻め手を単調にしないように

同じ技ばかりで攻めると当て身で返されてしまう。上下に攻撃して相手のガードを崩したり、投げを駆使してダメージを与えよう。

VS. ジェフリー　劣勢

慎重な攻めが勝利を呼ぶ

基本的にウルフと同じようにカウンター狙いで戦い、隙の少ない衣車や中段肘当で使おう。どれだけ慎重に攻めるかがポイントになる。

VS. レイ・フェイ　優勢

両止で連係に割り込もう

様々な構えからの連係がやっかい。技をよく見て両止を割り込ませよう。また、相手が独立式中の時に出してもさばかれないので安心していい。

VS. 影丸　互角

中踵蹴りで動きを封鎖せよ

影丸のトリッキーな動きを封じるためには、中踵蹴りを出すのがベスト。その後は、中段肘当や両止からの連係を狙って行くと効果的だぞ。

VS. ベネッサ　互角

蹴り中心の連係で攻めろ

ハンドホールドが怖いので中踵蹴りで攻め、両止でカウンターを狙う。接近戦ではしゃがみ P を多用すると相手に反撃されにくいぞ。

VS. サラ　優勢

打撃と当て身を使い分けろ！

蹴り技の得意なサラに近づくには、衣車を使って攻め、フラミンゴ状態にさせないようにしよう。上段と中段の当て身が狙いやすい。

VS. デュラル　劣勢

攻めのチャンスを逃すな！

デュラルは強力な技が揃っているので、接近戦で戦うと不利。間合いをあけて中段の当て身を出し、相手の攻撃を返してから攻めに転じよう。

レイ・フェイ（雷飛）

Lei-Fei

プロフィール

国籍	中国	性別	男	血液型	B型
職業	僧侶	趣味	祈り		
身長	175cm	体重	63kg		
スリーサイズ	B98/W85/H83	格闘スタイル	少林拳		

ストーリー

「武術封印」。中国の皇帝たちが強大な力を持つ武術を封印することを指す。レイは封印を行う集団に身を置いていた。ある日、集団をまとめる老師から虎燕拳封印の依頼を受ける。類まれなる才能から、老師や集団からは学ぶこともなくなるまでに成長していたレイ。虎燕拳封印と己の腕を上げるため大会へと出場する。

カラーバリエーション

■構えからの華麗な技を見よ！

打撃技中心のキャラクターで、能力的にもバランスがとれている。ただしほかのキャラクターと異なる点は、その攻撃のスタイル。通常の構えのほかに、特殊な構えがなんと4種類も存在するのだ。しかも構えによって、攻撃方法や間合いが異なる。ベネッサの構えとは異なり、技をくり出している途中で構えが変わったりするので、かなりトリッキーな攻撃を仕掛けられるのが強みだ。“打撃技～構え～打撃技”を頭に置き、相手に考える隙を与えずに華麗な連係技をくり出そう。

レイの特性

初級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

少林拳（しょうりんけん）

「少林寺」の名前のほうが知られている拳法。少林拳とは、中国華南省にある嵩山少林寺で伝えられて来た武術の総称。少林拳といっても中にはさまざまな流派が存在し、その中でも白鶴拳（はっかくけん）、華拳（かけん）、功力拳（こうりきけん）、燕青拳（えんせいけん）などが代表的だ。中国武術の多くは少林拳から派生したもので、截拳道（ジークンドー）や虎燕拳（こえんけん）もそのひとつだ。

構えと技を駆使して攻める少林拳

レイは「構え」を知ることが大事。構えの種類は全部で4つあり、それぞれ出る技が変わるのが特徴だ。どれも技の途中で構えに移行でき、そのうちコマンド入力で変わるのは敗式（はいしき）、独立式（どくりつしき）、涅槃式（ねはんしき）の3つ。そして跨虎式（ここしき）は里合腿（りごうたい）［⇨K］や背身肘撃（はいしんちゅうげき）［⇩P＋KP］といった特定の技からしか派生しないぞ。これらの4つの構えを連続技の中に組み込み、自在に操ることで攻撃パターンを増やして戦おう。そうすれば絶えず攻撃し続けられるぞ。

基本の構え技

構え	コマンド
敗式	⇩P＋K＋G
独立式	⇧P＋K＋G
涅槃式	⇗P＋K＋G

この技で攻めろ！

打撃技

下　前掃腿（ぜんそうたい）

跨虎式中(敵が背後)KorK+G

▲回転しながらくり出すキック。避けを多用する相手に使うとかなり効果的。

上中中　連拳撐掌（れんけんしょうしょう）

PPP※タメ可、敗式へ

▲攻撃の中心となる技がこれ。コマンドも単純にPを3回叩くだけで簡単に出せる。そのうえ、相手をよろけさせてからの攻撃や、浮かせてからの攻撃にも組み込みやすく、非常に使い勝手がよい。この技を出すと自動的に敗式へと構えが変化する。

中　箭疾歩（せんしつぽ）

敗式中にP+K※タメ可

▲敗式の構えからのみ出せる技。技をタメることで、相手のよろけを誘える。

中上上　金剛連震崩打（こんごうれんしんほうだ）

P+KPP

▲相手に1発めがヒットすると浮き、続けてパンチ系の技を2発入れる連続技。最初の技が決まれば最後まで決まるので、確実に体力を奪いたいときなどに使うと効果的だ。2発めは受け身できないので、そこで止めて起き攻めを狙うのも手だぞ。

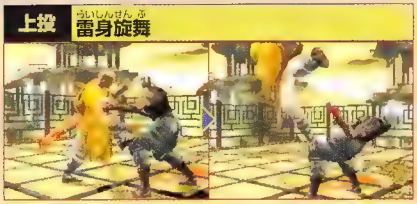
中中　背折靠（はいせつこう）

⇗or⇖P+KP

▲攻撃力はあまりないものの、避けながら相手に攻撃できるので、カウンター攻撃となりやすい。跨虎式へと移行するので、連係もつながりやすいぞ。

投げ技

上投　雷身旋舞（らいしんせんぶ）



P+G

▲相手との間合いを仕切り直したいときは、この投げを積極的に使っていこう。

主導権を握れる！ レイの連続技

打撃技に長けているレイだが、リーチは短め。相手にある程度距離をとられてしまうと圧倒的に不利になる。また受け身側に回っても同じことが言える。レイはとにかく連係で攻めるキャラなので、常に相手に攻撃をくり出していこう。ただし、レイの技は中段攻撃が多いので、上下にうまく攻撃を散りばめないとすべてガードされてしまうことになる。それに構えを変える動きが多い分、隙も出やすいので、出の早い連拳（れんけん）を中心に組み立てていきたい。

◀ほとんどの技は連係になるが、技の節目節目で大きな隙が生まれやすい。

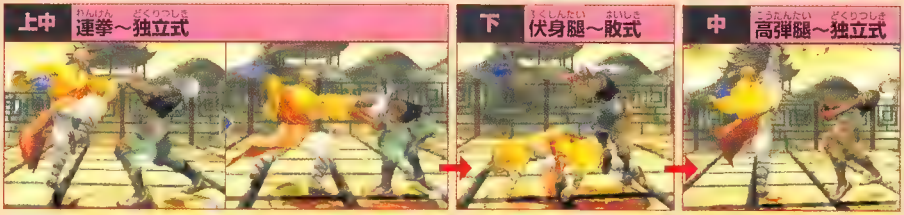
▶4つある構えの中でも、敗式と独立式の流れが多くスムーズに連係する。

この連係で攻めろ！

基本編

1 独立式と敗式を攻めの基本にしよう

難易度 ■■□□□

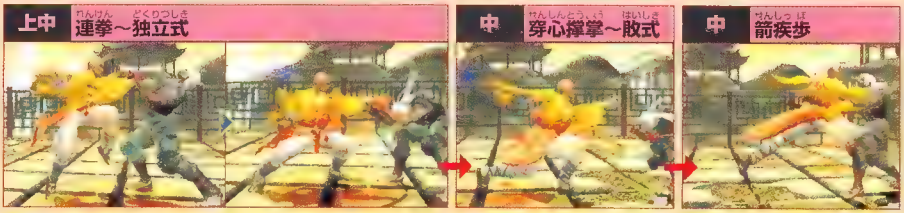


Ⓟ Ⓟ　　独立式中に⇩Ⓚ　　敗式中にⓀ

独立式から敗式への移行を利用した連係技。発生の早い連拳であれば技の発生を潰されないので、攻撃しながら独立式に移行できる。独立式からは、下段を攻めるため伏身腿を出し、構えを敗式へ移行しよう。ヒットしたら相手の態勢が大きく崩れるので高弾腿を連続で当てることができるぞ。高弾腿の後は構えが再び独立式へ変わるので、攻撃を持続させることができる。レイにとって基本の攻めとなるので是非マスターしよう。また、その他の独立式、敗式の構えから出せる技も覚えるといいぞ。

2 リングアウト狙いの押しの連係

難易度 ■■□□□

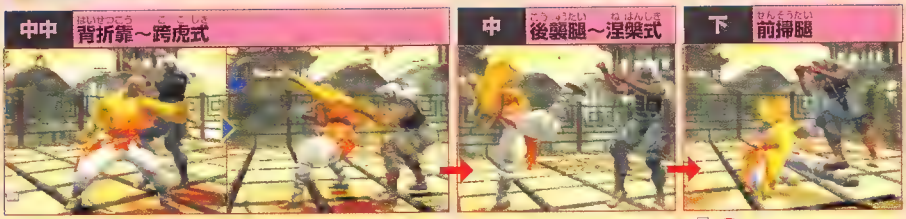


Ⓟ Ⓟ　　Ⓟ　　Ⓟ＋Ⓚ※タメ可

最初のパンチ以外はすべて中段攻撃の連係で、リングアウト勝ちを狙うときに使うといいぞ。これも独立式と敗式の移行を利用したもので、連拳から始まる。相手にガードされる可能性が高いが、押しの強い技で攻めることで、後ろに下がらせるのだ。穿心撐掌がヒットすると間合いが開くが、これは箭疾歩で詰められる。この箭疾歩でリング外へ押し出す一撃を与えられるぞ。また、タメ攻撃ができるので、相手のガードを崩して再び攻め続けることができる。壁がないステージでは有効な連係だ。

1 避けから連係を狙え！

難易度 ■□□□□

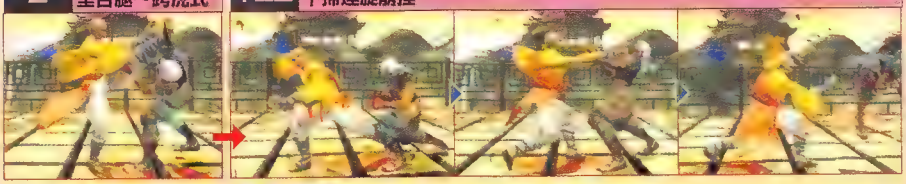


⇘or⇗P+KP　K　⇩K

相手に攻められてる時に、自分が攻撃に転じるための連係だ。背折靠の１発めは、相手の攻撃を避けながら攻撃でき、多少タイミングがずれても気軽に反撃できる。そこから２発め出せば、続けてヒットさせることができるぞ。その後は跨虎式へ構えを変えるので、後襲腿を出し、前掃腿につなげていこう。意外と相手の攻撃を潰すので、かなり重宝するはずだ。相手に攻め込まれたら、すぐこの連係を出して反撃していけば常に攻め手の立場を維持できる。フェイントとしても使えるので便利だぞ。

2 跨虎式からの連係で体力を削る

難易度 ■■□□□



⇨K　⇩KPP

上下段の防御の対応がしづらい下掃連旋崩捶をメインにした連係。まずは、里合腿などの跨虎式へ移行できる技を出して構えを変えよう。そのとき注意したいのが、技の出の早さや隙の大きさ。里合腿のようにやや出が遅く、近距離では潰されやすい技は、少し離れた距離でくり出して構えを変えるといいだろう。この後に続く下掃連旋崩捶は、リーチが長く、里合腿の隙を狙って反撃してくる相手にヒットしやすい。そのため、跨虎式に移行した場合はなるべくこの技で攻めていきたい。

3 中距離から一気に間合いを詰めて連係を出せ

難易度 ■□□□□

⇨⇨K+G　⇩K　敗式中にP+K※タメ可 ➡ ⇨⇨P

近距離での戦い方を基本とするレイだが、投げ抜けなどによって相手との距離が離れてしまったときは、距離をつめられる旋風脚をくり出していきたい。旋風脚からは跨虎式へ移行。その後は涅槃式か、敗式かどちらかの選択となる。この時点で相手を揺さぶることが可能。上段の連係はその後も攻撃を浴びせていくことができ、下段の連係はリングアウトを狙ったものだ。上段の連係は隙なく攻撃できるが、下段のものは箭疾歩で大きな隙ができるので、場合によってはタメずに技をつなげたい。

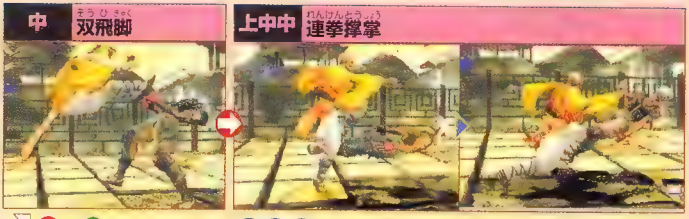
このコンボで攻めろ！

双飛脚 ↖K+G	斜天連掌 ↘↘PP
弓歩双風拳 ←→P+K	

馬跳追撃三段

難易度 ■■■■■　ダメージ

双飛脚で相手を床に叩きつけてバウンドしたところを拾うコンボ。技を出しやすく、つなげやすいのでもっともお手軽なコンボだ。双飛脚だけでなく、相手が浮いたら常に連拳撐掌をくり出すように心がけておけば、いつでも相手に追い打ちをかけることができることを覚えておこう。



↖K+G　PPP※タメ可

少林拳的定番連脚

難易度 ■■■■■　ダメージ

4つも構えがあるレイだが、最終的に結びつけたいのがこのコンボ。独立式からの限定されたもので、簡単に決めることができるうえにほかの連係技と絡めるとかなりのダメージを与えられる。間合いが離れすぎているとつながらないので、できるだけ相手に近い距離で出したいところだ。

↓K　K　KK

天連下掌脚

難易度 ■□■■■　ダメージ

浮かせ技から下段攻撃を続けざまに入れる攻撃方法。派手さはないが、確実にダメージを与えられるぞ。慣れないうちは斜天連掌（しゃてんれんしょう）が入りにくいが、斧刃脚（ふじんきゃく）は倒れてからでもヒットするので、多少コマンド入力が遅れても大丈夫だ。

↘↘PP　↓P　↓K

寸止連拳二起脚

難易度 ■□□■■　ダメージ

弓歩双風拳（きゅうほそうふうけん）がヒットすると崩れダウンを奪えるので、そこに4連打を狙う。ポイントは連拳で止めること。勢い余って連拳撐掌まで出ることがあるが、それでも3連にはなる。連拳で受け身を取られた場合は、二起脚が入らないので注意しよう。

←→P+K　PP　KK

対キャラクター別攻略

VS. 晶　互角

避けながら技をくり出せ

一発一発のダメージが大きく、食らうとかなり体力を削られる。避け能力のある背折靠やタイミングをずらす弓歩双風拳からの連係を狙おう。

VS. パイ　劣勢

接近して手数で勝負！

パイの素早い動きを封じるためにしゃがみ Ⓟ を多めに使い、そこから投げと打撃の２択を迫ろう。とにかく接近戦重視で戦うことだ。

VS. ラウ　互角

防御を固めて反撃の隙をうかがう

こちらよりスピードに勝るラウにはまともに当たってもダメ。相手の攻撃後にできる隙から反撃しよう。攻撃時は独立式から攻めること。

VS. ウルフ　優勢

投げる隙を与えるな

とにもかくにも攻め続けるのが鉄則。守りに入ると投げられてしまうので、投げる隙を与えずに攻撃をくり出していこう。

VS. ジェフリー　優勢

パンチ攻撃から連係させよ！

キック系の技だとガードポイントで反撃され、手も足も出ないので、出の早いパンチを中心に攻撃をくり出し、キック系の技につなげること。

VS. 影丸　互角

動きにかまわず連続技を！

トリッキーな動きをしてくる影丸だが、動きに関係なく連打や双飛脚を浴びせれば勝てるはず。逆に間合いをとりすぎると危険だぞ。

VS. サラ　劣勢

ガード、避けを中心に展開しよう

圧倒的なリーチの差から、打ち合っては不利。ガードしつつ、避け技を使いながら攻撃しよう。また背折靠を使って攻めてもいいだろう。

VS. ジャッキー　劣勢

下段から攻めに転じる

サラ同様にリーチが長く、ガンガン攻め込んでくるので防戦になりがち。下段の隙を見極めてしゃがみパンチで攻撃へ転じよう。

VS. 舜帝　優勢

飲酒を阻止せよ

酒をどんどん飲まれると勝ち目は薄くなるので、飲ませないように積極的に攻めること。前掃腿を使い、できるだけ相手の飲酒を阻止するのだ。

VS. リオン　劣勢

自分ペースの戦いに持ちこめ！

相手のペースにはまる前にこちらの連係で圧倒したい。奇妙な動きをしたら避けで対応し、そこからコンボや連係を出していこう。

VS. 葵　劣勢

上下に攻めて反撃を許すな！

当て身が恐いのでレイならではの連係で上中下と攻撃しよう。いかに間合いを離されないように攻めるかが重要になるぞ。

VS. レイ・フェイ　互角

独立式を基本として戦おう

同じキャラ同士でも構わず攻め続けよう。ただ、相手もパンチ系の攻撃が多いので、当て身を狙って独立式を主体にして攻めていくほうがよい。

VS. ベネッサ　劣勢

足技で軽くあしらおう

パンチ主体で攻撃するとハンドホールドされる可能性大なので、足技で翻弄しよう。ムエタイスタイルになったらパンチ主体でもよい。

VS. デュラル　劣勢

確実に技を連係させろ

１発食らうと果てしなく叩き込んでくるデュラル。相手の隙から反撃に転じるしかない。連係をミスると一気に反撃されるので、確実に攻めよう。

ベネッサ・ルイス

VANESSA LEWIS

プロフィール

国籍	不明	性別	女	血液型	AB型
職業	SP	趣味	歌うこと		
身長	175cm	体重	55kg		
スリーサイズ	B93/W57/H93	格闘スタイル	バーリトゥード		

ストーリー

世界のVIPを守る私設SPであるベネッサは、父親を殺したテロリストを捜していた。そして、そのテロリストが「J6」という組織の命を受け、サラ・ブライアントを狙っている情報をつかむことになる。そのことをブライアント家当主に伝えた彼女は、サラの護衛のために大会へ乗り込むのだった。

カラーバリエーション

2つの格闘スタイルを使い分けろ!

ベネッサは、ディフェンシブスタイルとムエタイスタイルという２つの格闘スタイルを使い分ける、かなり珍しいキャラクターだ。ディフェンシブスタイルは、当て身技やさばき技が優れた防御的なスタイルで、ラウンド開始時は必ずこの構えをとる。それとは反対にムエタイスタイルは、素早い打撃技の連係で攻める攻撃的なスタイルとなっている。この２つのスタイルを各局面に合わせて使い分けられるかがポイント。技の系統がガラリと変わる格闘スタイルを２つ持つので、上級者向きのキャラだ。

ベネッサの特性

上級者向け

格闘スタイルのルーツ探訪

バーリトゥード

バーリトゥードは、ポルトガル語で「なんでもあり」という意味で、ほぼノールールで行う総合格闘技のことを指す。基本的に頭突き、肘打ち、人間の急所への攻撃は禁止だが、それ以外は何でもありなのだ。そのためかなり過激で危険な試合となり、少しの油断が命取りとなったり、一瞬の駆け引きが勝負を左右している。従来のルールに守られた格闘技とは、一線を画した格闘技と言えるだろう。

技の多さが魅力のバーリトゥード！

２つのスタイルを使い分けるため、固有の技はかなり豊富。ディフェンシブスタイルにはさばきに優れたパーリングコンビネーション[⇦⇨KP]、ノーガード時に上中段のパンチを自動で当て身するハンドホールドなど、防御に優れた技を多くそろえている。もちろんバックナックルストリーム[⇨PKK]といった攻撃に便利な技もあるぞ。またムエタイスタイルには、ステップインニーコンビネーション[⇨⇨K⇩KK]やスマッシュアウト[KKPP]といった優れた技があるぞ。これ以外にも特殊な技があるので、バラエティーに富んだ戦いができそうだ。

セットアップ：P＋K＋G
（切り替え）

この技を使え！

打撃技

中上中 バックナックルストリーム

ディフェンシブスタイル中に⇨PKK

▲ディフェンシブスタイル中に出せる技で、バックナックルを出したあとに蹴りを２発出す。たとえガードされたとしても最後まで出し切ると間合いが離れるので、反撃を受けずに済むぞ。威力も高く、コンボにも絡めていけるので、かなり使える技だ。

中 ボーンクラッシュミドル

ディフェンシブスタイル中に⇘K※タメ可

▲かなりリーチのある中段キック。タメて出すと相手のガードを崩せる。

中下上 ステップインニーコンビネーション

ムエタイスタイル中に⇨⇨K⇩KK

▲ムエタイスタイル中に出すことができる連続蹴り。中段、下段、上段と分岐するので、相手のガードを揺さぶることができるぞ。１段めがヒットすると最後までつながり、ダウンを奪える。しかし途中で技を止めたりすると、ほぼ反撃されるので注意したい。

上 ガードクラッシュトルネード

ディフェンシブスタイル中にK＋G

▲ジャンプしながら蹴りを出す技で、相手のガードを崩すことができる。

上上 パーリングコンビネーション

ディフェンシブスタイル中に⇦⇨KP

▲上段蹴りからバックナックルを出す。１段めには上中段のパンチと上段の蹴りをさばき、２段めには下段攻撃を潰す性能を持っている。

投げ技

上段 アーミーコンビネーション

ディフェンシブスタイル中に⇦⇗⇩⇘⇨P＋G

▲コマンドは難しいが大ダメージを与えられる。

上段 ダブルニーストライク

ムエタイスタイル中に⇘P＋G

▲ムエタイスタイルで主力として使える投げ技。

主導権を握れる！ベネッサの連続技

ラウンド開始直後は必ずディフェンシブスタイルなので、基本的にこのスタイルで戦うことになるぞ。攻撃の起点には、バックナックルストリームやボーンクラッシュミドルなど、中間距離から攻撃できる技を使おう。相手に接近したらしゃがみⓟ（レッグガードクラッシュ）で牽制し、投げやハンドホールドを狙っていくといい。ムエタイスタイルに移行した場合は、リーチがある技が少ないので、近距離からエルボーストーム［⇨ⓟⓟⓚ］などを起点に攻めよう。

◀ディフェンシブスタイル中はこのくらい間合いを開けて戦おう。

▶ムエタイスタイル中の⇩ⓟは通常のしゃがみⓟと異なった技が出る。

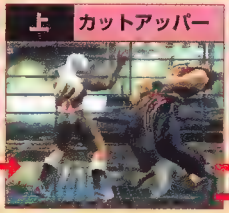
この技で攻めろ！

基本編

1 ベネッサの超基本連係（ディフェンシブスタイル）

難易度 ■■□□□

ⓟ



↘ⓟ

⇩ⓚ＋ⓖ

⇨ⓚ

ベネッサの打撃で相手に上下段の２択を迫れる数少ない連係。立ちⓟ（ジャブ）で牽制しつつ相手に近寄り、出の早いカットアッパーで相手の反撃の芽を潰そう。その後、ロースピンスライサーとカットインニーキックで２択を迫るのだ。ロースピンスライサーも出が早い下段技なので、意外と決めやすい。ただし、ヒットさせても自分が不利になることに注意。しゃがんでいる相手には、カットインニーキックでダメージを与えよう。どこでも使える連係なので、十分練習しておこう。

2 打撃と投げの強力2択！（ディフェンシブスタイル）

難易度 ■■□□□

⇩or⬇ⓟ

⇨ⓟ

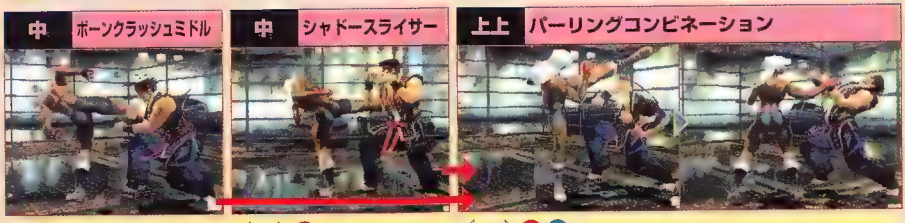
ⓟ＋ⓖ

（⇨ⓟ）ⓚⓚ

打撃だけで攻めていると、やがてそのパターンを読まれ、反撃または迎撃されてしまう。そこで、投げを選択肢に入れた、しゃがみⓟ（レッグガードクラッシュ）から始まる連係をマスターしよう。しゃがみⓟで相手の動きを止め、さらにバックナックルで牽制しておこう。そしてキャニオンダイブで投げたり、バックナックルからそのままⓚⓚで派生するバックナックルストリームを出していこう。こうすれば、相手は次にバックナックルをガードした後、投げ抜けかガードか迷うはずだ。

1 相手の技をさばきつつ攻める（ディフェンシブスタイル）

難易度 ■■■■■

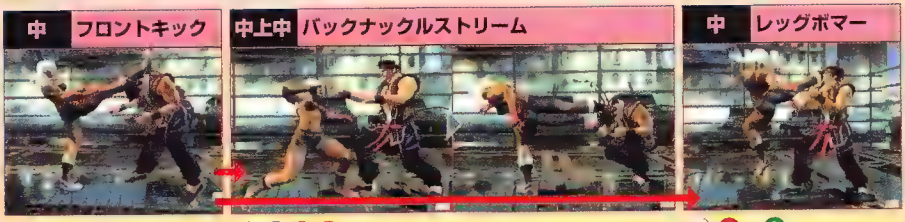


↘K　⇨⇨K　⇦⇨KP

上、中段のパンチと上段のキックをさばけるパーリングコンビネーションで攻撃をさばきつつ、ダメージを与えることを目的とした連係。手順としては、隙の小さいボーンクラッシュミドルやシャドースライサーなどをガードさせ、すぐパーリングコンビネーションのコマンドを入力しよう。そうすると相手の反撃を迎撃する形になる。ただし入力は早めに済まさないと、技の出が遅れてすべての反撃を受けることになるぞ。相手にヒットしたあとは投げやバックナックルストリームで攻めていこう。

2 大ダメージを狙った連係（ディフェンシブスタイル）

難易度 ■■■■■



K　⇨PKK　↘K+G

この連係は、相手にフロントキックがギリギリ届く間合いから使い始めるといい。フロントキックは出が遅めだが、離れた間合いでくり出すと相手の技を潰すことがあるので、意外に重宝するぞ。しかもヒットすると、よろけさせることができるので、かなり有利になる。そのあと、バックナックルストリームやレッグボマーで攻めると、反撃を試みようとする相手からのカウンターを取りやすくなるぞ。ガードされても反撃を受けづらい技なので安心して使い、勝ち星を増やしていこう！

3 ムエタイスタイルからの攻め（ムエタイスタイル）

難易度 ■■■■■

P　⇨P　P+G　↘P

ムエタイスタイルからの連係は基本的に出の早い立ちP（フリッカージャブ）やエルボーから始動する。この連係では、まず立ちPを牽制として用い、エルボーを続けて出すことで相手の動きを封じよう。もし、相手が立ちガードし続けるようであれば投げを狙い、反撃してくるようであればアッパーカットでカウンターを狙おう。カウンターヒットした相手は必ず浮くので、ここから空中コンボを決めるといいぞ。この連係は、ムエタイスタイルの主力となるので覚えておこう。

このコンボで攻めろ！

カードクラッシュトルネード（ディフェンシブスタイル中）	K＋G
ライトニングエルボー（ムエタイスタイル中）	⇨P＋K

クラッシュコンボ（ディフェンシブスタイル）

難易度 ■■■■■　ダメージ

相手の立ちガード時に決めることができるコンボ。ガードクラッシュトルネードを相手のガードに当てるとよろけるので、そこにバックナックルストリームを入れていくのだ。ただし、よろけ状態を回復される可能性があるので、最速で決められるようにしておくといいだろう。

K＋G　⇨PKK

アッパースロー（ディフェンシブスタイル）

難易度 ■■■■■　ダメージ

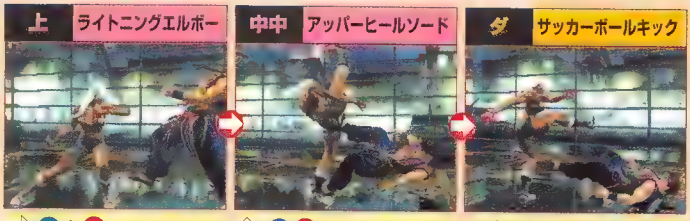
フェイントボディの2発めが相手にカウンターヒットしたときに決まるコンボ。カウンターヒットすると崩れダウンとなるので、すかさずリブクラッシュボディで投げるのだ。威力が大きく、また使い勝手がいいコンボなので、チャンスがあれば常に狙ってきたいコンボだ。

P↘P（カウンター）　⇩P＋K＋G

トランポリンコンボ（ムエタイスタイル）

難易度 ■■■■■　ダメージ

このコンボをすべて決めるには、相手が受け身を取らないことが条件。ライトニングエルボーを決めると相手はバウンドするので、アッパーヒールソードで拾っていく。その後、相手が近くに倒れた状態となるので、ダウン攻撃であるサッカーボールキックを決めることができるぞ。



⇨P＋K　↘PK　※敵ダウン時↘K

華麗なるムエタイコンボ（ムエタイスタイル）

難易度 ■■■■■　ダメージ

難易度が高いわりに与えるダメージは低め。しかし間合いが離れていても決められる利点を持つ。レッグボマーをヒットさせて相手を浮かし、ライトニングエルボーで拾おう。そしてすかさずロースピンスライサーを決めるのだ。ただし受け身を取られると、決まらないことに注意しよう。

↙K＋G　⇨P＋K　⇩K＋G

対キャラクター別攻略

VS. 晶　劣勢

フロントキックで攻めて間合いを保とう

しゃがみ Q で牽制しつつ、中間距離からのフロントキックで攻めていく。必ずディフェンシブスタイルで戦うようにしよう。

VS. パイ　優勢

アッパーカットで浮かせろ！

基本的にはディフェンシブスタイルで戦うこと。チャンスがあればムエタイスタイルにスイッチし、アッパーカットで浮かせてコンボを入れよう。

VS. ラウ　優勢

ディフェンシブスタイルで決まり！

ラウは、パンチ系の技で攻めてくることが多いのでディフェンシブスタイルで戦おう。遠距離からボーンクラッシュミドルを使って攻めること。

VS. ウルフ　劣勢

間合いに気を配ること

ウルフが近寄ってきたらバックナックルストリームで間合いを離し、ボーンクラッシュミドルで攻める。常に間合いを離して戦うといいぞ。

VS. ジェフリー　互角

ガードを崩してコンボを決めるのだ

ボーンクラッシュミドルで牽制し、ガードクラッシュトルネードを狙っていく。ガードが崩れたらコンボを叩き込もう。

VS. 影丸　互角

連係技で動きを封じよう

影丸の素早い動きを封じるため、連係技の多いムエタイスタイルで戦う。ステップインニーコンビネーションなどで固めていこう。

VS. サラ　互角

ムエタイスタイルでラッシュをかけろ

ムエタイスタイルでラッシュをかけ、フラミンゴにさせないようにすること。間合いが離れたらショートジャンプミドルを使っていこう。

VS. ジャッキー　優勢

パーリングコンビネーションで攻撃を潰せ

ディフェンシブスタイルで戦っていき、ジャッキーの連係をハンドホールドやパーリングコンビネーションで潰していこう。

VS. 舜帝　互角

避け対策しつつ酒対策もしよう

避け対策にロースピンスライサーを使っていき、ガードクラッシュトルネードでガード崩しと飲酒量減らしを狙っていこう。

VS. リオン　劣勢

レッグボマーからのコンボが狙い目

基本的にボーンクラッシュミドルで牽制しつつ戦い、リオンが下段技で攻撃してきたらレッグボマーでかわして、コンボを決めていこう。

VS. 葵　互角

さばきや当て身でペースをつかめ

パーリングコンビネーションで葵の技をさばき、投げを狙う。余裕があればハンドホールドからの連係も狙っていこう。

VS. レイ・フェイ　優勢

接近戦でラッシュをかける

レイの連係をハンドホールドで断ち切り、ムエタイスタイルからの連係で一気に攻める。常に接近戦に持ち込むようにしよう。

VS. ベネッサ　互角

ガードを崩して均衡状態を破れ

お互いに技を知り尽くしているので、牽制の出し合いになりやすい。ガードクラッシュトルネードを使ってガードを崩して攻めよう。

VS. デュラル　劣勢

自分のペースでさばきを狙おう

少しでも油断するとあっという間に体力がなくなる。隙の小さいボーンクラッシュミドルで攻め、パーリングコンビネーションで技をさばこう。

デュラル DURAL

プロフィール

国籍	?	性別	女性?
血液型	?	職業	?
趣味	?	身長	?
体重	?	スリーサイズ	?
格闘スタイル	?		

ストーリー

秘密組織J6によって開発された改造人間デュラル。その母体は影丸の母・月影だった。母を助けようと前大会で入手した新型パーツを使う影丸。しかし、彼女はデュラル完全体となり、暴走して影丸を瀕死の状態に追い込んだ後、J6の特殊部隊に回収された。そして、最終調整のために今大会に投入されたのだった。

カラーバリエーション

1P

2P

■すべてに秀でた最終兵器

デュラルは、全キャラクターの技から使い勝手の良いものばかりをそろえたキャラクターだ。またスピードやパワー面も優れているので、リング上を素早く動きつつ、パワフルな攻撃をしていくことになるぞ。ただし、当て身などの技を持っていないので、守りは弱い。それでも驚異的なスピードと技の連係は、相手の反撃を許さない強さがあるぞ。まさに、攻撃こそが最大の防御と言える。これらの特徴を十分に引き出せれば、どんな相手にも負けることはまずないだろう。

デュラルの特性

不　明

デュラル出現条件

KUMITEモードでラストに登場するデュラルを倒すと、 VSモードでのみ選択が可能になるぞ。システムファイルへのセーブも可能なので、ロードすればいつでも選択が可能だ。それまでには250人を超える対戦相手を倒さなければならないため、その苦労は並々ではないが、何度も挑戦してその強さを体感したい。またデュラルを出現させるまで熟練すれば、かなりの使い手となっているだろう。

全キャラのイイトコ取りのデュラル

全体的に技の数が少ないが、基本的にほかのキャラクターの使える技を集めて作られているので、どの技も使い勝手が非常によい。打撃技なら、晶の裡門頂肘やジャッキーのビートナックル、投げならウルフのジャイアントスイングがそれにあたる。またそれらの技のなかには、デュラル用にアレンジされた技があり、どれも強力な連係になるものばかりがそろっているぞ。

◀改造人間のはずなのに飲酒することも可能。

この技を使え！

打撃技

中上 デスウォールロースピア	中中中 Dコンビネーション-No.1α	上中中中 フローターコンビネーション
⇦⇨PK	⇨⇨PPK	PP↘PP↘P
晶の鉄山靠から影丸の龍尾閃を放つ。ヒットするとダウンを奪う。	裡門頂肘から始めてサマーソルトで締めると3段技にもなる。	パンチからの連続技で後半アッパー系の技に移行する。

投げ技

上投 ランニングスローNo.2
⇦↙⇩↘⇨P+G
ウルフでおなじみの大技。ダメージももちろん大きい。

デュラルの技一覧表

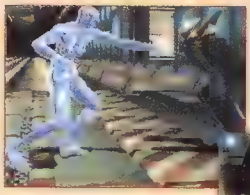
技名	コマンド	判定	備考
打撃技			
ヘルダンクスロー	⇦⇩⇨P	上	※1
イントルードエルボー	⇨⇨P	中	
Dコンビネーション-No1	⇦⇦PP	中	
Dコンビネーション-No1α	⇨⇨PP⇦K	中	
Dコンビネーション No1β	⇦⇦PPK	中	
Dコンビネーション-No1γ	⇨⇨PPK+G	上	
デスウォール	⇨⇨P	中	
デスウォールロースピア	⇦⇨PK	中下	
デスウォールロースピア～エスケープ	⇦⇨PKP	特	※2
エルボー	⇨P	中	
コンボエルボースラッシュ	⇨PP	中	
ガードクッラシュコンビネーション	⇨PP⇩⇦⇨P	中	※3
クラッシュコンビネーション	⇨PP⇩P	中	
ランスコンビネーション	⇨PPP	上	
フェイントロール	⇦PP⇨⇩⇦⇩	特	
～ライジングドラゴンキック	⇨PP⇦⇩⇦⇩⇦→PKG	上	
～ライジングドラゴンナックル	⇨PP⇦⇩⇦⇩⇦⇩⇦P	中	
～フェイントローキック	⇨PP⇦⇩⇦⇩⇦→K	下	
ヒューマンフローター	⇨⇩P	中	
ヒューマンフローターインパクト	⇦⇨PP	中	
レッグクラッシュエルボー	⇨P	下	
レッグクラッシュエルボー～ロースライサー	⇨PK	下	
ローナックル	⇩G	下	
ジャブ	P	上	
ワンツー	PP	上	
パンチキック	PK	上	
ワンツー～アッパー	PP⇩P	中	
コンボキックスラッシュ	PPK	上	
ワンツーアッパー～ヒューマンフローター	PP⇩PP	中	
フローターコンビネーション	PP⇨PP⇨P	中	
Dコンビネーション No2	PPP	上	
Dコンビネーション No2α	PPP⇨⇩⇨P	中	
Dコンビネーション No2β	PPP⇦K	中	
Dコンビネーション No2γ	PPPK	中	
バックローキック	⇦K	中	
アッパーキック	⇨⇨K	中	
ダブルインパクト	⇦⇩KK	中	
トリプルストライク	⇨⇨KKK	上	
ースマッシュ	⇦K	中	
ミドルレイピア	⇨K	中	
ダブルレイピア	⇨KK	上	
ミラージュレイピア	⇨KKK	上	
ミラージュスラッシュ	⇩KK⇨K	中	
ミラージュスラッシュコンボ	⇨KK⇨KK	中	

技名	コマンド	判定	備考
ダブルレイピア～ロースラスト	⇨KK⇦K	下	
グランドワームスライサー	⇨⇩K	下	
レッグスマッシュ	⇩K	下	
レッグスラッシャー	⇦KK	下	
ヘブンズキック	K	上	
ヘルアンドヘブン	KK	中	
DコンビネーションNo3	KP	下	
DコンビネーションNo3α	KPK	上	
DコンビネーションNo3β	KPP	上	
DコンビネーションNo3γ	KPP	上	
マンティスブレイ	⇦⇨P+K	中上	
ローハンマースライス	⇩P+K	下	
スマッシュナックル	P+K	中	
DコンビネーションNo4	P+KK	上	
DコンビネーションNo4α	P+KP	上	
DコンビネーションNo4β	P+KP⇦K	下	
DコンビネーションNo4γ	P+KPK	上	
ヒールソードスラッシュ	⇙K+G	中	
DコンビネーションNo5	⇗K+G⇖K	中	
DコンビネーションNo6	⇖K+G⇦K	中	
DコンビネーションNo6α	⇗K+G⇖K⇖K	中	
DコンビネーションNo6β	⇗K+G⇖K⇙K	中	
サマーソルトスラッシュ	⇖K+G	中	
エアウォークキックコンボ	⇦⇩⇨K+G	上	
ロースライサーγ	⇩K+G	下	
トルネードキック	K+G	上	
投げ技			
ランニングスロー No1	P+G	上投	
ランニングスロー No2	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	上投	
ランニングスロー No3	⇘⇨P+G	上投	
ランニングスロー No4	⇨P+G	上投	
ランニングスロー No5	⇦P+G	上投投げ	
ランニングスロー No6	⇖P+G	上投	
ランニングスロー No7	⇑P+G	上投	
ジャンプ攻撃			
パンカーストライク	上昇中P	中	
パンカーストレート	下降中P	中	
パンカーニードル	上昇中K	中	※4
パンカーニードル	下降中K	中	
背後攻撃			
マンティスローストライク	下長押しP	下	
ストマックインパクト	↑P	中	※5
マンティスジャブ	P	上	※6
ターンロースライサー	下K	下	
ターンハイキック	K	上	

※1：ヒット投げ　※2：移動技　※3：ガード不能　※4：上昇中Kと下降中Kは同じモーションの技　※5：Pのコンボに派生可能　※6：Pのコンボに派生可能

主導権を握れる！ デュラルの連続技

基本的にデュラルは、連続でつながる技を多く持っているので、それを使うだけでも簡単に勝てしまう。しかし、少しでも隙を作ると相手に攻め込まれる危険性があるので、注意が必要だ。そこでヒットしても隙が小さい裡門頂肘をメインに使い、そこから立ちPや肘を狙っていくといいだろう。これらの技は、それぞれ移行できる技があるので、相手の反撃を潰すことができるぞ。相手がこれらの連係を警戒してガードを固めてきたら、次は投げを積極的に狙っていこう。



◀とにかく技がつながるので、リングアウトを狙いやすいキャラでもある。

▶⇩KKは、1発めを当てても2発めでガードされる可能性が高い。

この連係で攻めろ！

技をガードさせて2択を狙え！

難易度 ■□■■■

この連係はガードが堅い相手に使うと効果的だ。KPのKを始めにガードさせた後、下段攻撃であるPを当てていく。そこから2択を仕掛けよう。相手がしゃがんでいれば⇨Kを出し、立っていれば投げを決めるようにしよう。

このコンボで攻めろ！

black out

難易度 ■■■■■　ダメージ

自分と相手の足位置がハの字の状態のときに決まるコンボ。もしハの字でないときは⇨Kを出して調節しよう。ヒールソードスラッシュを当てたら相手が地面に落ちる前にKKを出すと決められる。入力が簡単で威力も大きいぞ。

OverDrive-beatblack-

難易度 □□□□■　ダメージ

デュラルならではの多段コンボ。ランニングスロー No.5を決めた後に7段の連続技を入れる。技を当てるのは簡単だが全段決めるのは難しい。最後のアッパー系の技を必ず決めるようにすると、安定して大ダメージを与えられるぞ。

対キャラクター別攻略

VS. 晶　優勢

肘や膝を使いこなせ！

晶に少しでも隙を見せるとつけ込まれてしまうので、隙が小さいイントルードエルボーを決めよう。そこから手数の勝負に持ち込むこと。

VS. パイ　優勢

膝で浮かせてコンボを決めろ！

パイは、体重が軽いので、一度、膝などで浮かせてしまえば一気に体力を奪えるぞ。多段ヒットする技を使っていこう。

VS. ラウ　互角

ミドルレイピアで牽制しよう

リーチがあって隙のないミドルレイピアで牽制し、イントルードエルボーから打撃と投げの2択を迫ろう。攻められると弱いので、静観しないこと。

VS. ウルフ　優勢

相手と自分の間合いに注意

あまり隙の大きな技さえ出さなければ反撃されない。スピードでははるかに有利なので、常に間合いをチェックしながら戦おう。

VS. ジェフリー　優勢

ミドルレイピアで間合いを離せ

戦法はウルフと一緒。常に間合いを気にして戦うこと。間合いを離すのに便利なミドルレイピアの技を多用していくといいだろう。

VS. 影丸　優勢

動きを止めて投げろ

影丸の動きや十文字構えがイヤなのでしゃがみPで動きを止め、立っていれば投げを狙おう。蹴り技で攻めるのもいいぞ。

VS. サラ　優勢

間合いを離して一気に攻めよう

フラミンゴがイヤなので距離を離し、ミドルレイピアやエルボーで一気に攻めていくといいぞ。接近戦よりも中距離から攻撃を当てていこう。

VS. ジャッキー　優勢

イントルードエルボーで接近戦に持ちこむ

イントルードエルボーで近づいていき、肘や膝などで攻めて反撃されないようにしよう。エルボーバックナックルのような、肘や裏拳には要注意。

VS. 舜帝　優勢

接近して膝を出せ

近づいたら膝を出して相手の技を潰し、肘からの強力なコンボを叩き込んでいこう。いかに飲酒させないかがポイントだ。

VS. リオン　優勢

接近戦でラッシュを叩き込もう

とにかく近づいて肘や膝で攻め、フローターコンビネーションなどでラッシュをかけていこう。相手の下段技はなるべく潰すようにしたい。

VS. 葵　優勢

裡門頂肘からの2択を迫れ

当て身のしにくい裡門頂肘で攻め、投げとしゃがみPの2択を迫るといいぞ。あとはフローターコンビネーションなどでゴリ押ししていくのだ！

VS. レイ・フェイ　優勢

技に割り込んで連係を狙おう

連係に割り込んでいける立ちPやしゃがみP、肘を使い、そこから連係していこう。片足で立った相手には素早く下段技を出して潰そう。

VS. ベネッサ　優勢

避けてからの攻めが強力だ

リーチのある技を避けてかわし、そこからミドルレイピア、または立ちPからの連係を狙おう。ハンドホールドからの連係には注意して。

VS. デュラル　互角

エルボーで先制だ

こちらが先制するためにエルボーを使っていき、膝としゃがみPから攻めていこう。裏をかいて、いきなり投げを狙うのもアリだ。

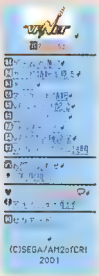
Virtua Fighter 4 ゲーセンデビューへの道

VF.NETとその魅力

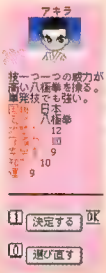
アーケード版『バーチャファイター４』の魅力は、VF.NETというネットワークでつながっていること。VF.NETはゲームセンターでVF4キャラクターアクセスカードを使ってプレイしたデータを蓄積し、自分の成績を残すことができるサービスだ。 iモードやJ-SKY、『シェンムーⅡ』のおまけディスクで会員登録さえすれば、対戦成績や段位をいつでも確認できるぞ！

VF.NETでは他にもこんなことができる！

VF.NETにはいろいろなコンテンツが用意されており、リングネームを登録したり、ゲームで手に入れたアイテムで自分のキャラをカスタマイズしたりできるのだ。また、ネットだけのオリジナルコンテンツ「バトルアリーナ」ではキャラクターを育成できるミニゲームを楽しめるぞ。ほかにも、筐体が設置してあるお店を探したり、全国ランキングなどを見ることができる。今後もどんどんサービスが追加される予定なので、まだ登録してない人は是非登録しよう。



◀VF.NETネットではいろんな情報を手に入れることができる。



▶「バトルアリーナ」では、好きなキャラを育成することができる。

アクセスカードを手に入れる!!

アクセスカードは、ゲームセンターに置いてある自動販売機で買うことができる。値段は500円で、500回データを記録できるぞ。また使用回数がゼロになっても、筐体にカードを挿し(P)+(K)+(G)を押すことで、新規カードにデータを移せるのだ。

◀このカードを筐体に差し込む。

いざ、デビュー戦へ

カードを購入してリングネームを登録したら、いよいよゲームセンターでデビューしてみよう。PS2で磨いた腕を見せるチャンスだ。また、逆にまだクンフーが足りないと実感するなら、上手な人のプレイを見て、技を学ぼう。

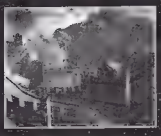
覇王への道は長く遠い

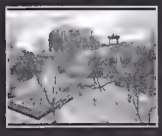
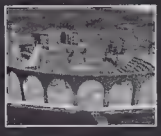
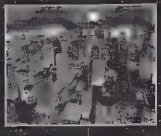
VF.NETの一番面白いところは、人と対戦した成績を残せることだろう。自分がどれくらいの実力なのかはっきり分かるし、鍛えがいがある。勝ち星を増やせるようになればかなり気持ちいいぞ。しかし二～三段の人がやたら多いと思うのは気のせいか？

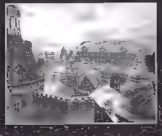
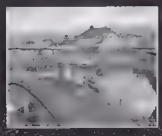
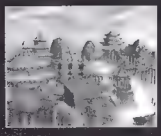
技一覧

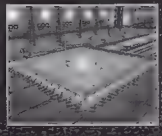
[キャラクター別コマンドリスト]

前章ではフォローしきれなかった、各キャラクターの全技リストをここに公開。より多くのコマンドを知りたいときに開こう。





技表の表記について

① キャラクター名
② 技のタイプ
③ 技の名称
④ 技のコマンド
⑤ 技の攻撃判定と種類。略称は以下のとおり。

上：上段攻撃	特下：特殊下段
中：中段攻撃	打投：打撃投げ
下：下段攻撃	壁投：壁投げ
特：特殊行動	ダ投：ダウン投げ
上投：上段投げ	投コ：投げコンボ
下投：下段投げ	当て身：当て身技
上キ投：上段キャッチ投げ	さばき：さばき技
下キ投：下段キャッチ投げ	ダウン：ダウン攻撃

コマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。
「酒－1」は舜帝の酔いを覚ます攻撃です。
数字の分だけ酔いを覚ます。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
結城 晶 ①			AKIRA YUKI
打撃技 ②			
上段	溜め ←or→ P		➡で踏み込む
裏拳 ③	溜め↓ ④	⑤	上段ガード可
虎撃	↓↘→ P	中	
八門開打	PP	中	
連時撃	PK	上	
上段頂肘	←P	中	
紅門頂肘	↓↘→P	中	
踏歩撃打	⇦⇨P	中	
猛虎連撃山	↓、P	中	酒、酒、酒
上段裏蹴	⇦⇨P	上	酒 -2
白虎疾風打	↓、P	中	酒、酒、酒
疾流	⇦⇨P	中	酒 -1
連打	P	中	
貫頭	(➡)K	上	➡で踏み込む
寄前脚	↓、K	下	
右崩脚	⇦⇨K	中	
金蹴撃	↓、KK	中	
側蹴	⇦K	中	
月歩金蹴	↓ P+K	中	
鉄山崩脚	⇦ P+K	中	タメ技攻撃力UP

技名	コマンド	攻撃判定	備考
結城晶 AKIRA YUKI			
打撃技			
沖捶	敵近く(⬅or➡)Ⓟ	上	➡で踏み込む
崩捶	⇩(⬇)Ⓟ	特下	上段ガード可
虎撲	⇩⇗⇦Ⓟ	中	
八門開打	ⓅⓅ	中	
環捶腿	ⓅⓀ	上	
上歩頂肘	⇨Ⓟ	中	
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	中	
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中	
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	中	距離によって攻撃力変化
上歩衝掌	⇦⇨Ⓟ	上	酒ー2
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	中	距離によって攻撃力変化
伏虎	⇦⇘Ⓟ	中	酒ー1
揚炮	⇘⇘Ⓟ	中	
昇腿	(➡)Ⓚ	上	➡で踏み込む
易前腿	⇩Ⓚ	下	
右端脚	⇨⇨Ⓚ	中	
連環腿	⇨⇨ⓀⓀ	中	
側腿	⇘Ⓚ	中	
馬歩衝靠	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	タメ時攻撃力UP
鉄山靠	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	距離によって攻撃力変化
搜下崩捶	⇘Ⓟ+Ⓚ	下	
独歩頂膝	Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)	中	
撃歩翻胯	⇩Ⓟ+Ⓖ	中	上段ガード外し
開胯	⇨Ⓟ+Ⓖ	上	上段ガード外し
双撞掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
崩撃手	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	さばき	
外門頂肘	⇘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
拳背捶	(振り向き状態)Ⓟ	上	背後攻撃 Ⓟからの技につながる
背落鼓	(振り向き状態)⇩Ⓟ	中	背後攻撃
背腿	(振り向き状態)Ⓚ	上	背後攻撃
破膝腿	(振り向き状態)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
地旋腿	(振り向き状態)⬇Ⓚ	下	背後攻撃
鮎山靠	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	避け攻撃
壁跳腿	壁が前)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
落歩斜捶	(上昇中or空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩捶	(下降中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳刺腿	(上昇中or空中or着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
崩撃雲身双虎掌			
└崩撃	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
└鶴子穿林	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	打コ	
└双掌	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇘Ⓟ+Ⓖ)⇩⇨or⇦Ⓟ	投コ	
修羅霸王靠華山			
└龍槍式	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	
└馬歩頂肘	(⇘Ⓚ+Ⓖ)⇨Ⓟ	中	
└鉄山靠	(⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ)⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
斧刃昇膝伏虎撃			
└斧刃脚	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	上段ガード可
└上歩頂膝	(⇩Ⓚ+Ⓖ)⇨Ⓚ	中	
└伏虎	(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ)⇦⇨Ⓟ	中	
投げ技			
倒身捜腿	Ⓟ+Ⓖ	上投	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
獅子抱月	⇘Ⓟ+Ⓖ	上投	壁背後の場合攻撃力UP
大纏崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	
心意把	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	
進歩里胯	⇗Ⓟ+Ⓖ	上投	崩し
鶴子穿林	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上投	
扇歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上投	崩し
煩身翻胯	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上キ投	崩し
闡歩	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩	投コ	
靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ	投コ	
心意把	⇨⇦Ⓟ+ⒼⒼⓅ+Ⓚ	投コ	酒ー1
弓歩頂肘	(敵横)Ⓟ+Ⓖ	上投	
大浙江	(敵後)Ⓟ+Ⓖ	上キ投	
当て身技			
外門頂肘	(対右上中Ⓟ)⇦or⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
揚炮	(対左上中Ⓟ)⇦or⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
単鷲頂	(対上中Ⓚ)⇦or⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
外門頂肘	(対肘)⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
上歩衝靠	(対右中Ⓚ)⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
背歩裏肘	(対左中Ⓚ)⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
旋風双擡	(対膝)⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
衝天靠	(対サマー)⇗Ⓟ+Ⓚ	当て身	
双拍手	(対下Ⓚ)⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	
翻身単打	(対下Ⓟ)⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	
さばき技			
通天砲	(対上Ⓟ/上Ⓚ/下Ⓟ)⇘Ⓚ+Ⓖ	さばき	
猛虎硬爬山	(⇦Ⓚ+Ⓖでさばき中)⇨Ⓟ	中	さばき攻撃
ダウン攻撃			
槍下炮	(敵ダウン)⇘Ⓟ	ダウン	
撃崩捶	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン	
パイ・チェン PAI CHAN			
打撃技			
沖拳	(➡or⬅)Ⓟ	上	➡で踏み込む
連掌	ⓅⓅ	上	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連環高端脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	中	
連拳撐脚	ⓅⓅⓀ	中	
連拳撐起脚	ⓅⓅⓀⓀ	中	
連拳旋風牙	(ⒼorⒼⒼorⒼⒼⒼヒット中)Ⓚ+Ⓖ	上	距離によって攻撃力変化
連拳燕旋蹴	(ⒼorⒼⒼorⒼⒼⒼヒット中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	距離によって攻撃力変化
連拳腿	ⓅⓀ	上	
掃冲拳	⇩(or⬇)Ⓟ	特下	上段ガード可
穿冲拳	⇨Ⓟ	中	
上歩掃冲掌	⇨⇦Ⓟ	上	酒ー1
燕青槍掌	⇨⇦ⓅⓅ	中	
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ	中	
燕子双掌	⇨⇨Ⓟ	中	
飛燕弾腿	⇨⇨ⓅⓀ	上	
上歩冲掌	⇦Ⓟ	中	
蒼下捶	⇘Ⓟ	下	
蒼下旋風脚	⇘ⓅⓀ	上 タメ時、中	タメ時攻撃力UP
蒼下連捶	⇘ⓅⓅ	上	ⒼⒼから派生する技につながる

技名	コマンド	攻撃判定	備考
蒼下連捶掌	⇘PP⇨P	中	
連捶撃脚	⇘PPK	中	
連捶撃起脚	⇘PPKK	中	
裏圏捶	⇗P	上	酒―2
高蹴腿	K	上	
高蹴下捶	KP	下	
高蹴下捶旋風脚	KPK	上(タメ時,中)	タメ時攻撃力UP
虎燕煽脚	KK	中	酒―1
腿登裏旋脚	(立ち途中)K	中	
旋栽腿	⇩K	下	
連下旋腿	⇩KK	上	
連旋掃脚	⬇KK	下	
燕青撃脚	⇨K	中	
燕青撃起脚	⇨KK	中	
翻身跳端脚	(走り中)➡K	上	距離によって攻撃力変化
高端脚	⇨⇨K	上	
燕青擺脚	⇦K	中	
旋中腿	⇘K	中	
背転脚	⇖K	中	
連旋背転脚	⇖K⇨K	中	
飛燕単脚	⇗K	中	
飛燕烈脚	⇗KK	中	
燕青掛腿	⇩or⇧P+K	下	ヒットすると投げにシフト
架推掌	⇦⇨⇨P+K	中	タメ時攻撃力UP
旋風牙	K+G	上	距離によって攻撃力変化
燕旋蹴	⇩K+G	下	距離によって攻撃力変化
燕舞連脚	⇨K+G	中	
燕青滕空擺脚	⇨⇨K+G	中	
燕陣旋風脚	⇦K+G	上	距離によって攻撃力変化
飛燕鳳蹴	⇧K+G	中	
翻身掃脚	⇗K+G	下	
燕蹴背転脚	⇗K+G	中	
燕蹴背転連脚	⇗K+GK	中	
背崩捶	(振り向き状態)P	上	背後攻撃、Qからの技につながる
背中腿	(振り向き状態)K	上	背後攻撃、Qからの技につながる
背下崩捶	(振り向き状態)⇩P	下	背後攻撃、Qからの技につながる
座架旋腿	(振り向き状態)⇩K	下	背後攻撃
前蹴後転脚	(振り向き状態)⇖K	中	背後攻撃、先行入力
前蹴後転脚	(振り向き状態)K+G	中	背後攻撃、春燕掛塔後
側進旋風牙	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
壁掛・背蹴	(壁が前)⇨P+K+G	中	壁技
壁掛背転	(壁が前)⇗P+K+G	特	壁技
滕空双掌	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
滕弾圏捶	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
飛刺腿	(上昇中)K	中	ジャンプ攻撃
側蹴腿	(空中、着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
特殊行動			
仆腿	⇦K⇩	特	
迷蹤歩	⇦P+K+G	特	
仆腿中の技			
仆腿～冲拳	P	中	
仆腿～雷撃掌	PP	上	
仆腿～連環転身脚	PPK	上	
仆腿～連環転身掃脚	PP⇩K	下	
仆腿～連環高端脚	PP⇨K	上	
仆腿～連環背転脚	PP⇖K	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
仆腿～前掃腿	K	下	
仆腿～前掃腿滕脚	KK	中	
仆腿～金鶏	P+K	中	
仆腿～後掃腿	K+G	下	
仆腿～後掃双衝撃	K+GP	中	
迷蹤歩中の技			
迷蹤歩流水掌打	P	中	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打	PP	中	仆腿へ
迷蹤歩激流破	PPP	中	
迷歩前掃腿	K	下	
迷蹤芸燕旋脚	K+G	中	
迷蹤芸燕子連掌	K+GP	中	
迷蹤芸燕子連掌掃脚	K+GPK	下	
投げ技			
転身捜倒	P+G	上投	
雷震入林	⇨P+G	上投	酒―1
雷震入林	(壁背後)⇨P+G	壁投	
飛燕翻跨	⇘P+G	上投	
空烈天鳳	⬇⇨P+G	上投	
倒身陰掌	⇨⇨P+G	上投	
天地頭落	⇨⇦P+G	壁投	敵壁背後の場合攻撃力UP
旋風燕陣	⇦⇨P+G	上投	
燕掛塔	⇦⇩P+G	上投	
旋風燕華	⇩⇨⇧⇦P+G or ⇧⇨⇩⇦P+G	上投	
背身挑掌	(敵横)P+G	上投	
春燕掛塔	(敵後)P+G	上投	
燕風輪翔	(敵しゃがみ)⇨P+K+G	下投	
当て身技			
雲手・双掌破	対上or中P ⇨or⇘P+K	当て身	
旋風擺脚	(対右上K)⇨P+K	当て身	
旋風掃脚	(対左上K)⇨P+K	当て身	
燕旋擺柳	(対上or中P)⇦or⇗P+K	当て身	
螺旋按掌	(対上or中K)⇘or⇗P+K	当て身	
翻身螺旋按蹴	(敵の螺旋按掌或立時)P+G	当て身	バイvs.バイ限定
奔牛献角	(対右中K)⇘P+K	当て身	
流水壁拳	(対左中K)⇘P+K	当て身	
双推山門	(対右中肘)⇘P+K	当て身	
落燕掛塔	(対中左肘)⇘P+K	当て身	
提膝掛脚	(対中右膝)⇘P+K	当て身	
操膝倒落	(対中左膝)⇘P+K	当て身	
飛燕擺柳	(対肘)⇗P+K	当て身	
架脚旋転	(対中K)⇗P+K	当て身	
膝転倒海	(対膝)⇗P+K	当て身	
ダウン攻撃			
雷陰掌打	(敵ダウン)⇘P	ダウン	
燕蹴雷撃	(敵ダウン)⇧P	ダウン	

ラウ・チェン LAU CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
冲捶	(敵近く)➡orP	上	➡で踏み込む
連掌	PP	上	
雷撃掌	PPP	上	
連環転身脚	PPPK	上	
連環転身脚	PPP⇩K	下	
連環背転脚	PPP⇖K	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
双拳旋風腿	PPK	上	
背旋連掌	P⇦P	中	振り向き状態へ
転身双虎掌	P⇦PP	中	
連拳腿	PK	上	
連拳旋風牙	PorPPorPPP ヒット中K+G	上	
連掌燕旋蹴	PorPPorPPP(ヒット中)⇧K+G	下	距離によって攻撃力変化
掃冲拳	⇩(or⬇)P	特下	上段ガード可
肘撃	⇨P	中	
鳳凰槍掌	⇨PP	上	酒ー1
虎燕壁拳	⇦P	中	酒ー1
側蹴脚	⇦PK	中	
虎槍掌	⇦⇨P	上	
飛燕転身掌	⇦⇦P	中	振り向き状態へ
飛燕連掌	⇦⇦P⇩P	中	↘Pからの技につながる
飛燕掃脚	⇦⇦P⇩K	下	
飛燕旋風脚	⇦⇦PK+G	中	
斜下掌	↘P	中	距離によって攻撃力変化
連掌	↘PP	上	
連環掌	↘PPP	上	
連掌転身脚	↘PPPK	上	
連掌背転脚	↘PPP↖K	中	
連掌転身掃脚	↘PPP⇩K	下	
連掌旋風腿	↘PPK	上	
斜上掌	⬇↘P	上	距離によって攻撃力変化
斜上冲捶	⬇↘PP	上	Pからの技につながる
連環虎燕掌	⬇↘P↘P+K	中	
順歩冲掌	↘↘P	中	
順歩連掌	↘↘PP	上	Pからの技につながる
括面腿	K	上	
連蹴旋風	KK	上	距離によって攻撃力変化
腿登裏旋脚	(立ち途中)K	中	距離によって攻撃力変化
旋裁腿	⇩K	下	
転身裏旋脚	⇩KK	上	
連旋裁腿	⬇KK	下	
連旋掃脚	⬇KK+G	下	
地掃腿	⇨⇩K	下	
旋中腿	↘K	中	
穿脚冲掌	↘KP	上	
穿脚連環虎掌	↘KPP	上	酒ー1
虎脚背転	↖K	中	
騰空虎穿脚	↗K	中	
燕子掌	P+K	中	タメ時攻撃力UP
翻身壁拳	⇩P+K	中	酒ー1
転身穿肘撃	⇨P+K	中	
左虎爪掌	⇦P+K	中	
虎燕転身右担肘	⇦P+KP	上	
双虎烈把	↘P+K	中	
旋風牙	K+G	上	距離によって攻撃力変化
燕旋蹴	⇩K+G	下	距離によって攻撃力変化
虎龍転身脚	⇨K+G	上	距離によって攻撃力変化 酒ー1
燕陣旋風脚	⇦K+G	上	振り向き状態へ
空虎脚	↗K+G	中	
背冲拳	(振り向き状態)P	上	背後攻撃 Pからの技につながる
背冲腿	(振り向き状態)K	上	背後攻撃
背後斜下掌	(振り向き状態)⇩P	中	背後攻撃 Pからの技につながる
座架旋腿	(振り向き状態)⇩K	下	背後攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	備考
虎脚背転	振り向き状態↖K	中	背後攻撃、先行入力
騰空背翔	(振り向き状態)⇧K+G	中	背後攻撃、先行入力
向側避虎燕掌	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
壁掛背蹴	(壁が前)⇨P+K+G	中	壁技
壁掛背転	(壁が前)↗P+K+G	特	壁技
騰空斜掌	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
騰空冲拳	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
烈火虎尖脚	(上昇中or空中)K	中	ジャンプ攻撃
騰空中脚	(着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
転身掃腿	(着地ぎわ)⇩K	下	ジャンプ攻撃
投げ技			
肩車頭落	P+G	上投	
雷震人林	⇨P+G	上投	敵背面後の場合攻撃力UP 酒ー1
柳車旋転	⇦P+G	上投	敵背面後の場合整技ダ 攻撃力UP
転身巴咽掌	⇦⇨P+G	上投	
大地倒襲	↘↘P+G	上投	
柳手掛倒	⇦⇩P+G	上投	
転身爪巴掌	(敵横)P+G	上投	
猛虎背襲	(敵後)P+G	上投	
ダウン攻撃			
踏襲撃	(敵ダウン)↘K	ダウン	
虎爪雷蹴	(敵ダウン)⇧P	ダウン	

ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートハンマー	(➡or)P	上	➡で踏み込む
ジャブストレート	PP	上	
1、2、アッパー	PPP	中	
エルボースマッシュ	PP⇨P	上	
コンボエルボーバット	PP⇨P⇦P	上	
コンボダブルアームスープレックス	PP⇨P↗P+K+G	下投	
ハンマーキック	PK	上	
ローハンマー	⇩(or⬇)P	特下	上段ガード可
ボディブロー	⇨P	中	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨PP	中	酒ー1
リバーススレッジハンマー	⬇↘⇨P	中	
アックスラリアット	⇨⇨P	上	上段ガード不能
スクリューフック	⇨↘⇩↙⇦P	中	
スクリューラリアット	⇨↘⇩↙⇦PP	上	
エルボーバット	⇦P	上	
ショルダーアタック	⇦⇨P	中	タメ時攻撃力UP
ショルダーフェイント	⇦⇨Pタメ中⇩	特	
アローナックル・リアル	⇦↘P	中	酒ー1
アローナックル	↘P	中	酒ー1
バーティカルアッパー	⬇↘P	中	
コメットフック	↗P	中	
トマホークチョップ	↗P	中	酒ー1
フライングメイヤー	(↗Pヒット時)⇨P+G	打投	
ハイキック	(➡or)K	上	➡で踏み込む
ダブルハイキック	KK	上	
ロースマッシュ	⇩K	下	
ニーブラスト	⇨K	中	
ロードロップキック	⇨⇩K	下	
フェイスリフトキック	↘K	中	
ドロップキック	↗K	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
レベルバッククラッシュ	P+K	中	タメ特攻撃力UP、酒ー1
ランニングショルダーアタック	(走り中)➡P+K	中	距離によって攻撃力変化
トマホークフラッシュ	⇨P+K	上	酒ー1
ショートショルダー	⇦⇨P+K	中	
グリズリーラリアット	⇘P+K	下	
ネックカットキック	K+G	上	ダウンへ、酒ー1
ローリングソバット	⇨K+G	中	
フライングニールキック	⇨⇨K+G	上	
ヘビートーキック	⇦K+G	中	
トーキックスタナー	⇦K+G(ヒット中)P+G	打投	
トーキックサイド	⇦K+GK	中	
フロントロールキック	⇦⇨K+G	中	ダウンへ
トラースキック	⇘K+G	上	振り向き状態へ
ミサイルキック	⇗K+G	上	ダウンへ
ローリングハンマー	(振り向き状態)P	上	首ま攻撃Pからの技、つながる
バックキック	(振り向き状態)K	上	背後攻撃
バックローハンマー	(振り向き状態)⇩(or⬇)P	下	背後攻撃
バックドロップキック	(振り向き状態)⇩(or⬇)K	下	背後攻撃
サイドステップキャッチ	(避け中)P+K+G	上キ投	避け攻撃
ジャンピングラリアット	(走り中)➡P+K+G	上	上段ガード不能、ダウンへ
ジャンピングニー	(壁が前)⇨P+K+G	中	壁技
ステップハンマー	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
ロックパンチ	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
トークラッシュ	(上昇中or空中)K	中	ジャンプ攻撃
ハンマーエッジ	(着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
投げ技			
フェイスクラッシュチョップ	P+G	上投	
ブレーンバスター	⇦P+G	上投	
ボディスラム	⇘P+G	上投	
ウォールボディースラム	(壁が前)⇘P+G	壁投	
フランケンシュタイナー	⇗P+G	上キ投	
アームホイップ	⇨⇨P+G	上キ投	
スタイナーススクリュードライバー	⇘⇘P+G	上投	
ジャックハマー	⇘⇘P+GP+G	上投	
ジャイアントスイング	⇦⇗⇩⇘⇨P+G	上投	
リストロックスロー	⇨⇘⇩⇗⇦P+G	上投	酒ー1
ペンデュラム・ラリアット	⇨⇘⇩⇗⇦P+GP+G	投コ	
KS(ケー・ス)	⇧⇦⇩⇨P+Gor⇩⇦⇧⇨P+G	上投	
ロースウェイタックル	⇦⇦P+G	上キ投	敵チェンジ
キャッチ	⇨P+G	上キ投	敵キャッチ
サンダーファイヤーパワーボム	(キャッチ後)P+G	投コ	
チェンジ	(キャッチ後)⇨P+G	投コ	敵チェンジ
プッシュ	(キャッチ後)⇘P+G	投コ	
フロントネックチャンスリー	(キャッチ後)⇗P+G	投コ	
スリングショットフロントスープレックス	(キャッチ後)⇦P+G	投コ	
ジャーマンスープレックス	(しゃがんだ後)P+K+G	下投	
プッシュ	(チェンジ後)⇨P+G	投コ	
カーフブランディング	(チェンジ後)⇘P+G	投コ	
タイガースープレックス	(チェンジ後)⇦P+G	投コ	
スライディングレッグシザース	(敵横)P+G	上投	
サイクロンホイップ	(敵横)⇦⇨(or⇨⇦)P+G	上投	
ジャーマンスープレックス	(敵後)P+G	上投	
ドラゴンスープレックス	(敵後)⇩P+G	上投	
フランケンシュタイナー	(敵後)⇗P+G	上キ投	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)⇩P+K+G	下投	
タイガードライバー	(敵しゃがみ)⇘P+K+G	下投	

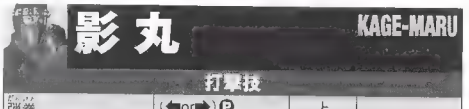
技名	コマンド	攻撃判定	備考
ビッグブリッジボム	(敵しゃがみ)⇘⇘P+K+G	下投	
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)⇗P+K+G	下投	
クロスアームブリーカー	(敵横しゃがみ)⇗(or⇩or⇘) P+K+G	下投	右側と左側の場合あり
ジャーマンスープレックス	(敵後しゃがみ)P+K+G	下投	
当て身技			
キャプチュード	(対上K)⇦(or⇗)P+K	当て身	
ドラゴンスクリュー	(対右左中K)⇗P+K	当て身	
ローパンチカット	(対右左下P)⇩P+K	当て身	
ダウン攻撃			
エルボードロップ	(敵ダウン)⇘P	ダウン	
エルボー	(敵ダウン)⇧P	ダウン	
フロントロールキック	(敵ダウン)⇦⇨K+G	ダウン	
サマーソルトドロップ	(敵ダウン)⇧K	ダウン	
ダブルクロー	(敵仰向けダウン)⇩P+G	ダ投	敵正面向きで起き上がる
ダブルクロー	敵うつ伏せダウン ⇩P+G	ダ投	敵後ろ向きで起き上がる

ジェフリー・マクワイルド JEFFRY McWILD

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートナックル	(⬅or➡)P	上	➡で踏み込む
ダブルナックル	PP	上	
1、2、アッパー	PPP	中	
コンボケンカフック	PP⇦P	上	
ナックルキック	PK	上	
ローナックル	⇩(or⬇)P	特下	上段カード可
エルボーバット	⇨P	中	
エルボーハンマー	⇨P⇦P	中	
ダッシュエルボー	⇨⇨P	中	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨PP	中	
トルネードハンマー	⇨⇦P	上	酒ー1
エルボースタンプ	⇦P	中	
ケンカフック	⇦⇨P	上	酒ー1
トルネードパンチ	⇦⇨⇨P	中	
ダブルハンマーダウン	⇦⇘P	中	
ライジングハンマー	⇦⇘PP	中	
スマッシュアッパー	⇘P	中	
ダブルアッパー	⇘PP	中	
コンボケンカアッパー	⇘PP⇘P	中	
ケンカアッパー	⇘⇘P	中	
バーティカルアッパー	⬇⇘P	中	
アッパーキック	(➡or)K	上	➡で踏み込む
キリングトーキック	KK	中	
キリングトーキックスプラッシュマウンテン	KK(ヒット時)⇩⇘P+G	打投	
キリングトーキックハンマー	KKP	中	
トーキック	⇩K	中	
トーキックスプラッシュマウンテン	(⇩K(ヒット時)⇩K⇩⇘P+G	打投	
トーキックハンマー	⇩KP	中	
バーティカルキック	⬇K	下	
ニーアタック	⇨K	中	
ケンカキック	⇨⇨K	中	
ニープッシュ	⇦K	中	酒ー1
ニーハンマー	⇦KP	上	
ヒールアックス	⇦⇨K	中	
サイドキック	⇘K	中	
ヘルスタップ	P+K	上	
ダブルヘルスタップ	P+KP	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
マシンガンヘルスタップ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ミドルヘルスタップ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ランニングボディプレス	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	距離によって攻撃力変化
ヘビィバックナックル	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ストマッククラッシュ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
リフトアップスロー	(⇦⇘Ⓟ+Ⓖヒット時)⇦⇘Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	投	打撃投げ
ヘッドアタック	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
フルスイングハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中(タメ時、上)	タメ時攻撃力UP、さばき
フロードアックスレフト	⇘Ⓟ+Ⓚ	上	酒ー1
ライトヘビィアッパー	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	中	酒ー1
メカトンボディフロー	⇘Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
メガトンフィストドロップ	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	酒ー1
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	酒ー1
ランニングヒップアタック	(走り中)➡Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
ライデンドロップ	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ローキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下	
ローリングヒールアタック	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	
バックキック	(振り向き状態)Ⓚ	上	背後攻撃
バックダブルハンマー	(振り向き状態)⇩Ⓟ	中	背後攻撃
バックヒールキック	(振り向き状態 ⇩Ⓚ	中	背後攻撃
スピンナックル	(振り向き状態)⬇Ⓟ	上	背後攻撃
サイドステップエルボー	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	避け攻撃
ジャンピングニー	(壁が前)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ハンマーダウン	(上昇中)Ⓟ	上	ジャンプ攻撃
ステップナックル	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップキック	(上昇中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ヒールドロップ	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
プッシンクキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特)	
キャッチフロー	Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	上	
ヘビィニーストライク	(Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓖガード時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
カウンタートーキック	Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓚ	中	
投げ技			
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上投	
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上投	
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上投	
バックフリップ	⇘Ⓟ+Ⓖ	上投	
ウォールバックフリップ	(壁が背後or壁が前)⇘Ⓟ+Ⓖ	上投	壁が前の場合攻撃力アップ
バックスロー	⇗Ⓟ+Ⓖ	上投	
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投コ	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投コ	酒ー1
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投コ	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投コ	
タックル	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上投	
マシンガンタックル	(壁が前)⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	壁投	
マシンガンハンマー	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上投	酒ー1
スプラッシュマウンテン	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上投	
ココナッツクラッシュ	(敵横)Ⓟ+Ⓖ	上投	
アームブリーカー	(敵横)⇦⇨(or⇦⇦)Ⓟ+Ⓖ	上投	
バックブリーカー	(敵後)Ⓟ+Ⓖ	上投	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
チョークスイーパースイング	(敵後)⇩Ⓟ+Ⓖ	上投	
パワーボム	(敵しゃがみ)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下投	
アイアンクロー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下投	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下投	
コルクスクリューナックル	(敵横しゃがみ ⇩or⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下投	
バックブリーカー	(敵後しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下投	
ダウン攻撃			
ストンピング	(敵ダウン)⇘Ⓚ	ダウン	
ボディープレス	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン	
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダ投	敵正面向きで起きる
デビルリバースクロー	敵うつ伏せダウン ⇩Ⓟ+Ⓖ	ダ投	敵後ろ向きで起きる



技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
弾拳	(⬅or➡)Ⓟ	上	
烈掌	ⓅⓅ	上	
散弾撃	ⓅⓅⓅ	上	
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	中	
散弾風神脚	ⓅⓅⓅ⇦(or⇖)Ⓚ	中	
烈掌螺旋撃	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	Ⓟ押したままで裏蹴り 撃ボタン文字へ
散弾螺旋裏蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中	
烈掌脚	ⓅⓅⓀ	上	
葉重ね	ⓅⓀ	上	
地擂り弾	⇩(or⬇)Ⓟ	特下	上段ガード可
肘打ち	⇨Ⓟ	中	Ⓟ押したままで裏蹴 陽・十文字へ
影刃	⇨⇩⇘Ⓟ	中	
奈落落とし	⇨⇩⇘ⓅⓀ	上	酒ー1
螺旋	⇦Ⓟ	上	Ⓟ押したままで裏蹴 陽・十文字へ
螺旋裏蹴り	⇦ⓅⓀ	中	酒ー1
風閃刃	⇘Ⓟ	中	酒ー1
岩暫破	⬇⇘Ⓟ	中	酒ー1
側弾	⇗Ⓟ	上	Ⓟからの技につながる
側弾重ね	⇗ⓅⓀ	上	
突き返し蹴り	(➡or)Ⓚ	上	➡で踏み込む
地滑り走り	(走り中)➡Ⓚ	下	
擂り蹴り	⇩Ⓚ	下	
龍顎破	⇩⇘⇨Ⓚ	中	タメ時攻撃力UP キャンセル可
流影脚	⇨⇨Ⓚ	下	距離によって攻撃力変化
布影脚	⇨⇨Ⓚ	上	さばき効果
布影連脚	⇨⇦ⓀⓀ	下	
浮身膝蹴り	⬇⇨Ⓚ	中	
小太刀抜き	⇦Ⓚ	さばき	
龍尾蹴り	⇦ⓀⓀ	特下	上段ガード可
転身頭砕き	⇦ⓀⓀⓀ	中	
曲輪蹴り	⇦⇨Ⓚ	上	
中蹴り	⇘Ⓚ	中	
地走り	⇗Ⓚ	下	
旋風蹴り	⇖Ⓚ	中	
菩薩掌	Ⓟ+Ⓚ	さばき	葉隠流 陽・十文字へ、酒ー1
旋風刃	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
風刃裏水車	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	
落閃刃	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	酒ー1
落閃刃返し	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	上	酒ー1
霞刃	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字へ
落葉旋風弾	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
斧旋連脚	⇨K+G	中	
旋蹴り	⇩K+G	中	
葉呀龍	⇨⇨K+G	中	
幻葉	⇦K+G	上	
裏水車	⤵K+G	中	
水車蹴り	⤹K+G	中	
円月蹴り	⤴K+G	中	
落刃返り	⇦⇦P	上	振り向き状態へ
裏旋蹴り	⇦⇦K	上	振り向き状態へ
龍尾閃	⇦⇦K+G	下	振り向き状態へ
裏葉	(振り向き状態)P	上	時間経過 Qからの技へつながる
逆蹴り	(振り向き状態)K	上	背後攻撃
裏手刀	(振り向き状態)⇩P	下	背後攻撃
半月蹴り	(振り向き状態)⇩K	下	背後攻撃
背龍爪	(振り向き状態)⇧K	中	背後攻撃
裏旋風蹴り	(振り向き状態)⤴K	中	背後攻撃
陰旋風蹴り	振り向き状態,先行入力 ⤹K	中	背後攻撃
断ち手刀	(振り向き状態)P+K	中	背後攻撃
身揚蹴	(振り向き状態)P+KK	中	背後攻撃
闇霞	(振り向き状態)P+G	上キ投	背後攻撃
葉隠流　陽・雷鳴斬	(振り向き状態)P+GP	中	背後攻撃
雷龍飛翔脚	⇨⇨P+K+G	下	上段ガード不能
葉隠閃刃	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
開門後推	(壁が前)⇨P+K	中	壁技
戻掛蹴	(壁が前)⇨P+K+G	中	壁技
手刀	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
飛び正拳	(空中)P	下	ジャンプ攻撃
飛び前蹴り	(上昇中)K	中	ジャンプ攻撃
突き踵蹴り	(空中)K	中	ジャンプ攻撃
地旋	(着地ぎわ)K	下	ジャンプ攻撃
影刃	(前転or後転後)⇨⇩⤹P	中	
奈落落とし	(前転or後転後)⇨⇩⤹PK	上	
後転地擂り脚	⇨⤹⇩⤴⇦K	下	距離によって攻撃力変化
針鼠弾前転	(後転後)⇦⤴⇩⤹⇨P	特下	上段ガード可
回転地擂り脚	⇦⤴⇩⤹⇨K	下	距離によって攻撃力変化
特殊行動			
俱転	⇦P+K+G	特	Q+Q+Q無敵 ※ 葉隠流 陽・十文字
前転	⇦⤴⇩⤹⇨	特	
後転	⇦⤴⇩⤹⇨or前転後 ⤹⤹⤹P	特	
葉隠流　陽・十文字構え	⇩P+K+G	特	
葉隠流 陽・十文字構え中の技			
十字弾拳	P	上	
十文字葉重ね	PK	中	
葉隠流　陰・鎌鼬	PKK	中	
水月蹴り	K	中	
水面蹴り	⇩K	下	
流影転	⇧or⇩	特	
葉隠流　陰・水月砲	P+K	さばき	
葉隠流　陽・楔打ち	⇨P	中	
葉隠流　陽・十文字走り	⇨⇨	特	葉隠流 陽・十文字中に出る技が出る
葉隠流　陰・兜割り	葉隠流 陽・十文字走り中 K	中	葉隠流 陽・十文字中に出る技が出る
葉隠流　陽・飛猿	K+G	中	
葉隠流　陰・兜割り	⇨K	中	
投げ技			
太刀	P+G	上投	
順逆自在	⇨P+G	上投	敵横or後でも可

技名	コマンド	攻撃判定	備考
弧延落	⇦P+G	上投	
イズナ落とし	⇦P+G⇧P+G	投コ	
刀霞	⤵P+G	上投	
浮身乱弾撃	⤴P+G	上キ投	
影霞	⇦⇨P+G	上投	
浮霞	⇦⇩P+G	上投	
務霞	(敵横)P+G	上投	
葉裏霞	(敵後)P+G	上投	
闇霞	(振り向き状態)P+G	上キ投	
葉裏霞	(敵後しゃがみ)P+K+G	下投	
浮身乱弾撃	葉隠流 陽・十文字中 P+G	上キ投	酒ー1
当て身技			
小手返し	対上P P+K 対中⇨P P+K	当て身	
葉隠流　陰・明王鍾	(葉隠流 陽・十文字中 対上中P	当て身	
葉隠流　陽・地龍	葉隠流 陽・十文字中 対中P P+K+G	当て身	酒ー1
ダウン攻撃			
踵落とし	(敵ダウン)⤹K	ダウン	
飛翔撃	(敵ダウン遠距離)⇧P	ダウン	
飛鳥	(敵ダウン中距離)⇧P	ダウン	
飛延弾	(敵ダウン近距離)⇧P	ダウン	

サラ・ブライアント SARAH BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートリード	敵近く(⇦or⇨)P	上	⇨で踏み込む
ジャブ、ストレート	PP	上	
フラッシュピストンパンチ(A)	PPP	上	
フラッシュピストンパンチ(B)	PP⇦P	上	
フラッシュピストンパンチ(C)	PP⇧P	上	
コンボライジングニー	PPPK	中	
コンボサマーソルトキック	PP⤹(or⇦)K	中	
コンボライジングキック	PPP⇧K	中	
ダブルパンチスナップキック	PPK	上	
パンチハイキック	PK	上	
パンチサイドキック	P⇩K	中	
スクアストレート	⇩(or⬇)P	特下	上段ガード可
ライジングエルボー	⇨P	中	
ダブルジョイントバット	⇨PK	中	
エルボーサイドチョップ	⇨P⤹P	上	酒ー1
スナップサイドチョップ	⤹P	上	酒ー1
セットアップコンビネーション	⤹PK	上	フラミンコへ
ムーンサルト	⤴P	特	移動技
バーティカルフックキック	(➡or)K	上	
ハイキックストレート	KP	上	
ダブルスラストキック	KK	上	
ジャックナイフキック	⇩K	中	
ジャックナイフサイドキック	⇩KK	中	
ニーキック	⇨K	中	
ダブルステップニー	⇨K⤹K	中	
ダッシュニー	⇨⇨K	中	
スイッチキック	⇦K	中	フラミンコへ
フルスピンヒールキック	⇧(or⤴)K	中	
ヒールキックムーンサルト	⇧(or⤴)KP	特	移動技
ミドルキック	⤹K	中	
イリュージョンキック	⤹KK	上	
ミラージュキック	⤹KKK	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
イリュージョンジャックナイフ	⇘KK⇨K	中	
イリュージョンローキック	⇘KK⇦K	下	
ドラゴンスマッシュキャノン	⇗K	中	
サマーソルトキック	⇖K	中	
ローキック	⬇K	下	
ダブルローキック	⬇KK	下	
ライジングニー	⬇⇨K	中	
ライジングニーダブル	⬇⇨KK	中	
ライジングニーコンボ	⬇⇨K（着地直後）K	中	
ハイサイドキック	P+K	さばき	フラミンゴへ
トーキック	⇩P+K	中	
トーキックジャックナイフ	⇩P+KK	中	
ダブルライズキック	⇦P+K	中	フラミンゴへ
スピンキック	K+G	中	距離によって攻撃力変化
クラッシュトルネード	（立ち途中）K+G	上（タメ時、中）	タメ時攻撃力UP
ランニングニー	（走り中）K+G	中	距離によって攻撃力変化
レックスライサー	⇩K+G	下	
ステップラウンドキック	⇨K+G	中	
スピンエッジキック	⇦K+G	中	
ラウンドキック	⇧K+G	中	
ロースピンキック	⇘K+G	下	
サイドフックキック	⇗K+G	中	酒一1
トルネードキック	⇖K+G	上	距離によって攻撃力変化、酒一1
スピンヒールソード	⇖K+G	中	
バックナックルターン	⇦⇦P	上	振り向き状態へ
バックスピンキックターン	⇦⇦K	上	振り向き状態へ
スピンターンキック	⬇⇦K	上	振り向き状態へ 酒一1
ダブルスピンキック	⬇⇦KK	上	酒一1
ターンナックル	（振り向き状態）P	上	Pからの技につながる
ターンローストレート	（振り向き状態）⇩P	下	背後攻撃
ターンキック	（振り向き状態）K	上	背後攻撃
ターンロースピンキック	（振り向き状態）⇩（or⬇）K	下	背後攻撃
ドラゴンキック	（振り向き状態）⇨K	上	背後攻撃
ターンライジングキック	（振り向き状態）⇘K	中	背後攻撃
ライト（レフト）サイドキック	（避け中）P+K+G	中	
リアクトラウンドキック	（壁が前）⇨P+K+G	中	壁技
ウォールバックロール	（壁が前）⇗P+K+G	特	壁技
エルボー	（上昇中）P	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	（空中）P	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	（空中）K	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	（着地ぎわ）K	中	ジャンプ攻撃
フラミンゴ中の技			
バックロールエスケープ	⇦	特	
ステップインメナス	⇨	特	フラミンゴへ
カットインパンチ	P	上	Pからの技につながる
カットインチョップ	⇘P	上	⇘Pからの技につながる 酒一1
ムーンサルト	⇗P	特	フラミンゴへ
ライトハイキック	K	上	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	KK	上	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	KKK	中	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	KK⇩K	下	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	KKK+G	中	フラミンゴへ
クラッシュロー	⇩K	下	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	（⇩Kヒット時）P+G	打投	
ガードクラッシュソード	⇨K	上	フラミンゴへ
カットインミドル	⇘K	中	フラミンゴへ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
サマーソルトキック	⇧K	中	
フェイク	（対下P）P+K	さばき	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	（⇩or⇧）P+K	中	フラミンゴへ
ヒールソード	K+G	中	酒一1
ネックカットスラッシュ	（K+Gヒットorガード時）P+G	投	打撃投げ
ロースピンキック	⇩K+G	下	フラミンゴへ
ヒールソードスラッシュ	⇨K+G	中	酒一1
投げ技			
フロントスープレックス	P+G	上投	
ライトニングニースマッシュ	⇦P+G	上投	
ライトニングニースマッシュ	壁が前⇦P+G	上壁投	
ローリングフェイスクラッシュ	⇗P+G	上キ投	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	上投	
レッグホールドスロー	⇦⇨P+G	上投	
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇗P+G	上投	
シェルブレイクエルボー	（敵横）P+G	上投	
バックドロップ	（敵後ろ）P+G	上投	
バックドロップ	（敵後ろしゃがみ）P+K+G	下投	
レッグフックスロー	（フラミンゴ中）P+G	上キ投	
ガトリングキックビート	（フラミンゴ中 ⇧or⇩or⇨or⇦）P+G	上キ投	酒一1
ダウン攻撃			
サッカーホールキック	（敵ダウン）⇘K	ダウン	
シャンピンクニースタンプ	（敵ダウン）⇧P	ダウン	

ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
ストレートリード	敵近く（➡or⬅）P	上	➡で踏み込む
シャフストレート	PP	上	
フラッシュピストンパンチ	PPP	上	
ダブルパンチスナップキック	PPK	上	
コンボエルボー	PP⇨P	中	
コンボエルボースピンキック	PP⇨PK	上	
コンボエルボーバックナックル	PP⇨PP	上	
コンボエルボーナックルスピンキック	PP⇨PPK	上	
ショートスライドシャッフル	PP⇨PPK⇦	特	⇦P+G+Gからの技につながる
コンボエルボーナックルロースピンキック	PP⇨PP⇩K	下	
ジャブストレートバックナックル	PP⇦P	上	酒一1
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK	上	振り向き状態へ
ダブルパンチロースピンキック	PP⇩K	下	
ダブルパンチニーキック	PP⇨K	中	
ジャブダブルストレート	PP⇧P	上	
パンチスピンキック	（正構え中）PK	上	
ショートスライドシャッフル	（正構え中）PK⇦	特	⇦P+G+Gからの技につながる
パンチサイドキック	（逆構え中）PK	中	
パンチロースピンキック	P⇩K	下	距離によって攻撃力変化
パンチハイキック	➡PK	上	
スクアトストレート	⇩（or⬇）P	特下	上段ガード可
ライジングエルボー	⇨P	中	
エルボーバックナックル	⇨PP	上	
エルボーナックルスピンキック	⇨PPK	上	
ショートスライドシャッフル	⇨PPK⇦	特	
エルボーナックルロースピンキック	⇨PP⇩K	下	
エルボースピンキック	⇨PK	上	
スピニングバックナックル	⇦P	上	酒一1
ダブルスピンナックル	⇦PP	上	酒一1

技名	コマンド	攻撃判定	備考
スピニングスラントハックナックル	⇦P⇗P	下	
スピニングアームキック	⇦PK	上	振り向き状態へ
スピニングロースピンキック	⇦P⇩K	下	距離によって攻撃力変化
スマッシュフック	⇘P	上	酒ー1
フックコンボ2	⇘PP	上	酒ー1
ライトニングストレート	⇘PPP	上	
スマッシュバックナックル	⇘PP+K	中	タメ時攻撃力UP
スマッシュアッパー	⇩⇘P	中	
スラントバックナックル	⇗P	下	
スラントロースピンキック	⇗PK	下	距離によって攻撃力変化
ヴァーティカルフックキック	(➡or)K	上	
キック、バックナックル	KP	上	
コンボナックルスピンキック	KPK	上	振り向き状態へ
コンボナックルロースピンキック	KP⇩K	下	距離によって攻撃力変化
ダブルスピニングキック	KK	中	
2ウェイスピンキック	K⇩K	下	
トーキック	⇩K	中	
フェイクトースラント	⇩KP	下	⇩Kが出る前にPを先行入力
ニーキック	⇨K	中	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	中	酒ー1
サイドフックキック	⇦K	中	酒ー1
ミドルキック	⇘K	中	
ステップインミドルセカンド	⇘KK	中	
サマーソルトキック	⇖K	中	
ローキック	⇩K	下	
ダブルローキック	⇩KK	下	
ビートナックル	P+K	中	酒ー1
ビート＆バックナックル	P+KP	上	酒ー1
ビート＆ナックルスピン	P+KPK	上	振り向き状態へ
ビート＆ナックルロースピン	P+KP⇩K	下	距離によって攻撃力変化
ビートスピンキック	P+KK	上	
ショートスライドシャッフル	P+KK⇦	特	⇦P+K+Pからの技につながる
ステップインボディ	⇨P+K	中	
チョッピングレフトコンボ	⇨P+KP	中	
スウェーフック	⇦P+K	上	Pからの技につながる
ライトニングキック1	⇩P+K	中	
ライトニングキック2	⇩P+KK	中	
ライトニングキック3	⇩P+KKK	中	
ライトニングキック4	⇩P+KKKK	上	
ライトニングキック5	⇩P+KKKKK	上	
ライトニングストーム1	⇗P+K	中	
ライトニングストーム2	⇗P+KK	中	
ライトニングストーム3	⇗P+KKK	中	
ライトニングストーム4	⇗P+KKKK	上	
ライトニングストーム5	⇗P+KKKKK	上	
ライトニングロー	⇗P+KKKK⇩K	下	
スピニングキック	K+G	上	
ショートスライドシャッフル	K+G⇦	特	⇦P+K+Pからの技につながる
スピニングキックロースピンキック	K+G⇩K+G	下	距離によって攻撃力変化
レッグスライサー	⇩K+G	下	
スピンレッグメライサー	⇩K+GK	上	
スピンヒールソード	⇦K+G	中	
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G	中	
ヘッドフックキック	⇖K+G	上	
スイッチステップ	P+K+G	特	構えチェンジ
スイッチスピンキック	P+K+GK	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
スライドシャッフル	⇦P+K+G	特	移動技
ダッキング	⇦P+K+G⇘⇘	特	
ヘビィボディ	⇦P+K+G⇘⇘P	中	
ステップインソード	⇦P+K+GK	中	
ステップインソードキャンセル	⇦P+K+GKG	特	Kが出る前にGを先行入力
ステップインロークラッシュ	⇦P+K+G⇩K	下	
ステップインロー・スラッシュハイ	⇦P+K+G⇩KK	上	
サイドフックターン	⇦⇦P	上	振り向き状態へ
スピニングキックターン	⇦⇦K	上	振り向き状態へ
ターンナックル	(振り向き状態)P	上	Pからの技につながる
ターンナックルスピニングキック	(振り向き正構)PK	上	背後攻撃
ターンナックルサイドキック	(振り向き逆構)PK	中	背後攻撃
ターンナックルロースピンキック	(振り向き状態)P⇩K	下	背後攻撃 距離によって攻撃力変化
ターンスラントバックナックル	(振り向き状態)⇩P	下	背後攻撃
ターンスラントロースピンキック	(振り向き状態)⇩PK	下	背後攻撃 距離によって攻撃力変化
ターンキック	(振り向き状態)K	上	背後攻撃
ターンロースピンキック	振り向き状態 ⇩or ⇘K	下	背後攻撃
ブラインドバックナックル	(振り向き状態)P+K	中	背後攻撃
バリアキック	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
リアクトラウンドキック	(壁前)⇨P+K+G	中	壁技
ウォールバックロール	壁前 ⇗P+K+G	特	壁技
エルボー	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(上昇中、空中)K	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
投げ技			
ワンインチブロー	P+G	上投	酒ー1
ノーザンライトボム	⇘P+G	上投	酒ー1
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	上投	
ニーストライク	⇨⇦P+G	上投	
サディスティックハンギングニー	⇘⇘P+G	上投	
ウォールフェースクラッシュ	(敵壁前)⇨⇨P+G	壁投	
ネックスラッシング	(敵横)P+G	上投	
フェースクラッシャー	(敵後)P+G	上投	
当て身			
バクサオ	(対上中P)通常構え	さばき	
バクサオナックル	(さばき中)P	上	返しコンボ
ダウン攻撃			
サッカーボールキック	(敵ダウン⇘K)	ダウン	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン⇧P)	ダウン	

舜帝 SHUN-DI

打撃技			
縛挑撃	P	上	
連撃	PP	上	
叉手連環撃	PPP	中	
連撃下腿	(酒6以上)PP⇩K	下	G押したままでダウンへ
連撃後下鞭腿	(酒6以上 PP⇩KK	上	G押したままでダウンへ
撃転旋腿	PK	上	
伏挑撃	⇩(or⬇)P	特下	上段ガード可
挑腕撩拳	⇩⇘⇨P	中	
挑腕裁手	(酒6以上)⇩⇘⇨PP	上	酒ー1
何仙肘撃	⇨P	上	酒ー1
何仙臂打	⇨PK	中	酒ー1
何仙双掌	⇨PP	中	酒ー1

技名	コマンド	攻撃判定	備考
何仙連環臂打	⇨PPK	中	酒－1
何仙連環杯手	⇨PPP	上	酒－1
何仙姑	⇨PPPK	中	酒－1
横掃撃	⇦P	上	
月牙顎手	⇦⇨P	上	
連戦顎手	⇦⇨PP	上	
連撃顎手	⇦⇨PPP	上	
浸歩酔硬手	⇦⇦P	中	
仰飲杯手	⇘P	中	
仰飲仙手	(酒8以上)⇘PP	上	
仰飲連環単脚	(酒8以上)⇘PPK	中	
酔仙倒立	(酒8以上)⇘PPKP+G+G	特	転倒立へ、ティレイ可
月牙叉撃	⬇⇘P	中	
背旋肘	⇗P	下	上段ガード可
背旋肘廻下脚	⇗PK	下	
飛天崩撃	⇖P	中	
倒地反衝爪	⇘P	中	
後蹴腿	K	上	K押したままで張果老へ
連飛跳撃	KK	上	K押したままで張果老へ
連蹴廻手	KKP	上	
連蹴背下掌	KK⇩P	下	
連蹴背下龍脚	(酒16以上)KK⇩PK	中	
仰穿腿	⇩K	下	
側端仙蹴	⇨K	中	張果老へ
宙舞双転脚	⇨⇨K	中	
仰身倒腿	⇦K	中	ダウンへ
龍尾脚	⇧K	中	
側端脚	⇘K	中	
後蹴下腿	⇗K	下	Gでダウンへ
後蹴連脚	⇗KK	上	Gでダウンへ
空飛双単蹴	⇖K	中	ダウンへ
旋子	⇗K	中	ダウンへ
酔仙手	P+K	中	
酔仙連脚	P+KK	中	ダウンへ
酔仙倒立	P+KKP+K+G	特	転倒立へ、ティレイ可
転身双冲掌	⇨P+K	中	酒＋3
騰空飛天砲	(酒8以上)⇨⇨P+K	中	
宙舞身	⇧P+K	特	転倒立へ
撃山旋肘	⇘P+K	中	タメ時攻撃力UP
鐘鼓宙旋	⇗P+K	中	酒－1
韓湘子	⇗P+KP	中	酒－1
単飛跳撃	K+G	中	K+G押したままで張果老へ
横双手	K+GP	中	酒－1
前旋掃腿	(酒1以上)⇩K+G	下	
連前旋掃腿	(酒6以上)⇩K+GK	下	
連環前旋掃腿	(酒7以上)⇩K+GKK	下	
旋風掃腿	⬇or⬇⇘K+G	下	距離によって攻撃力変化
倒脚	⇨K+G	中	
翻身連尖脚	⇦K+G	中	K+G押したままで張果老へ
龍尾脚	⇧K+G	中	
背倒連旋脚	⇗K+G	上上	ダウンへ
挑撃背転	⇦⇦P	上	振り向き状態へ
阿仙廻脚	⇦⇦K	上	振り向き状態へ
背反掌	(振り向き状態)P	上	背後攻撃、Oからの技につながる
酔仙手	(振り向き状態)P+K	中	背後攻撃
仙端脚	(振り向き状態)P+KK	中	背後攻撃、ダウンへ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
背攻腿	(振り向き状態)K	上	背後攻撃
背下反掌	(振り向き状態)⇩P	下	背後攻撃
低踏脚	(振り向き状態)⇩K	下	背後攻撃
背仙鈎手撃	(振り向き状態)P+K+G	上	背後攻撃
背仙連撃手	(振り向き状態)P+K+PP	上	背後攻撃
背酔連鈎手	(振り向き状態)P+K+GPP	中	背後攻撃
鈎手顎砕蹴撃	酒10以上 振り向き状態 P+K+GGGc.ハ時	打投	背後攻撃
斜側連脚	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
倒地反衝爪	(上昇中)P	中	タウンへ、ジャンプ攻撃
飛天崩撃	⇗P	中	ジャンプ攻撃
落歩挑撃	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
栽下腿	(空中)K	中	ジャンプ攻撃
地逼腿	(着地ぎわ)K	下	ジャンプ攻撃
仰飲酒	P+K+G	特	酒＋1
右酔歩	⇩P+K+G	特	
左酔歩	⇧P+K+G	特	
何仙肘撃	(右酔歩or左酔歩中)P	中	
何仙連肘撃	(右酔歩or左酔歩中)PP	中	張果老へ
後伸避	⇦P+K+G	特	
後伸避払手	(後伸避中)P	上	
特殊行動			
向側前避	⇘or⇗P+K+G	特	
向側後避	⇗or⇖P+K+G	特	
向側後避払手	(向側後避中)P	上	
向側後避双手	(向側後避中)P+K	上	
座盤跌	⇩P+K	特	
転倒立	⇨⇘⇩⇗⇦	特	
横寝	⇦⇗⇩⇘⇨	特	
座盤跌中の技			
宙舞落穿脚	K	中	
栽脛脚	⇩K	下	
座飲酒	P+K+G	特	酒＋3
転倒立中の技			
倒身連脚	K	中	転倒立へ
転身酔酒霧	P+K	中	Gで横寝へ
双衝腿	K+G	中	
横寝中の技			
涅槃旋脚	K	中	
涅槃蹴捶	KP	上	
仰身倒腿	KPK	中	ダウンへ
涅槃連撃腿	(酒10以上)KP⇩K	下	Gで押したままでダウンへ
涅槃連撃下腿	(酒10以上)KP⇩KK	上	Gで押したままでダウンへ
涅槃双掃脚	⇨K	下	横寝へ
涅槃掃脚	⇩K	下	
横寝飲酒	P+K+G	特	酒＋3
張果老中の技			
横寝	⇧or⇩	特	
横掃仙撃	P	上	酒－1
側端仙蹴	K	中	
前旋掃腿	K+G	下	
座盤跌	P+K	特	
投げ技			
酔歩転身肘	P+G	上投	酒＋4
倒襲裏肘	⇦P+G	上投	壁が背の場合攻撃力UP、酒＋5
転身繰胯	⇘P+G	上投	
転身繰鶏脚	(酒6以上)⇦⇘P+G	上投	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
豪林旋舞	酒10以上⇨⇨⇦⇦or⇨⇨⇦P+G	上投	酒＋6
転身倒襲裏肘	(敵横)P+G	上投	
椎鐘離	(敵後)P+G	上投	酒＋5、酒－1
背倒裏肘	(酒5以上、振り向き状態)P+G	上キ投	
翻身双仙腿	(転倒立中)P+G	上キ投	酒－1
酔仙倒鋭掃撃	(張果老中)P+G	上投	横寝へ
ダウン攻撃			
螺旋酔肘	(敵ダウン)⇘P	ダウン	
転宙落脚	(敵ダウン)⇧P	ダウン	
倒地反衝爪	(敵ダウン)⇖P	ダウン	ダウンへ
天地肘撃	(敵ダウン)⇗P	ダウン	ダウンへ

リオン・ラファール LION RAFALE

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
統捶	➡orP	上	➡で踏み込む
勾手連捶	PP	上	
連環穿掌	PPP	上	
連捶掃手	PP⇩P	下	
連捶腿	PK	上	
下統捶	⇩(or⬇)P	特下	上段ガード可
流星勾手撃	⇩⇗⇦P	さばき	
流星勾手連撃	⇩⇗⇦PP	中	
盤肘	⇨P	中	
盤肘連環手	⇨PP	中	酒－1
疾歩昇穿手	⬇⇨P	中	
箭疾歩	⇨⇨P	中	酒－1
背転勾手	⇦P	中	
連旋背勾手	⇦PP	中	
転身螳螂連脚	⇦PPK	中	
進歩螳螂掃手	⇦⇘P	下	
穿陰掌	⇘P	中	
落撃掌	⇘PP	中	
掃勾手	⬇⇘P	下	上段ガード可
連掃勾手	⬇⇘PP	下	
騰撃捶	⇗P	下	
騰撃連捶	⇗PP	下	
穿心腿	➡orK	上	➡で踏み込む
連旋腿	KK	上	
軌腿	⇩K	下	
前掃腿	⇩KK	下	
登旋腿	⇩KK+G	上	酒－1
勾手提膝	⇨K	中	
斧刃脚	⇨⇨K	中	
斧刃連環脚	⇨⇨KK	中	
旋風腿	⇧K	中	
掛統腿	⇧KK	上	
彈腿	⇘K	中	
穿弓腿	⇗K	下	
閃転空脚	⇖K	中	
双耳旋風	P+K	中	酒－1
偏歩掃手	⇩P+K	下	
転身偏歩双手	⇨P+K	中	振り向き状態へ
転身偏歩双手	⇨P+K⇦	中	少し下がって正面構え
転身偏歩双手脚	⇨P+KK	中	
右勾心	⇦⇨P+K	上	

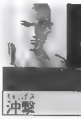
技名	コマンド	攻撃判定	備考
流星連勾手	⇦⇨P+KP	中	
連三捶盤肘	⇦⇨P+KPP	中	上段ガード可
泰山双勾手	⇦P+K	上 タメ時、中	タメ時攻撃力UP
縦跳穿掌	⇧P+K	中	
倒歩背掃手	⇘P+K	下	
斜歩斜掃捶	⇗P+K	下	
後掃腿	⇩K+G	下	
転身撩陰脚	⇨K+G	中	
旋風落脚	⇦⇨K+G	中	振り向き状態へ 酒－1
旋風背双手	⇦⇨K+G⇩(or⇗)P	中	⇗で振り向き状態へ
旋風踵脚	⇦⇨K+G⇩K	下	振り向き状態へ
疾地掃腿	⇘K+G	下	酒－1
前掃転身脚	⇗K+G	下	振り向き状態へ
穿掌背転	⇦⇦P	上	振り向き状態へ
後鎖腿	⇦⇦K	上	振り向き状態へ
下旋腿背転	⇦⇦K+G	上	振り向き状態へ
背連穿掌	(振り向き状態)P	上	背後攻撃、Gからの技につながる
背歩掃手	(振り向き状態)⇩P	下	背後攻撃
後穿脚	(振り向き状態)K	上	背後攻撃
廻掛脚	(振り向き状態)⇩K	下	背後攻撃
背身尖掌	振り向き状態)P+K	上	背後攻撃、先行入力
磨盤手	(避け中)P+K+G	上	避け攻撃
垂翔後脚	(壁が前)⇨P+K+G	上	壁技
壁回翻脚	(壁が前)⇗P+K+G	特	壁技
騰空背撃掌	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
落歩統捶	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
騰空撃掌	(上昇中)⇗P	中	ジャンプ攻撃
騰空踵脚	(空中)K	中	ジャンプ攻撃
地掃踵脚	(着地ぎわ)K	下	ジャンプ攻撃
騰空踵脚	(上昇中)⇖K	中	ジャンプ攻撃
斜前歩	⇘or⇗P+K+G	特	
斜後歩	⇖P+K+G	特	
投げ技			
破刀手秋腿	P+G	上投	
七星天分肘	⇦P+G	上投	
擺下尖転	⇘P+G	上投	
七星跳飛捕蝉	⇗P+G	上投	壁が前の場合攻撃力UP
登山翻車脚	⬇⇨P+G	上投	
採取砲霖	⇨⇨P+G	上投	酒－1
飛転双空脚	⇦⇨P+G	上投	
撲歩	⇘⇗P+G	上キ投	
翼進	⇨⇗P+G⇧or⇩	投コ	
落首双手／落首断腿	⇨⇗P+G⇩(or⇧)	投コ	足位置で変化
貼身双勾手	⇨⇘⇩⇗⇦P+G	上投	酒－1
翻身提膝	(敵横)P+G	上投	
連勾手背襲	(敵後)P+G	上投	酒－1
ダウン攻撃			
落穿手	(敵ダウン)⇘P	ダウン	
飛転落腿	(敵ダウン)⇧P	ダウン	

梅小路 葵 AOI UMENOKOUJI

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技			
打突	(➡or⬅)P	上	➡で踏み込む
二連突	PP	上	
二連突横肘	PPP	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
連突小太刀	PPPK	中	
連突小太刀～天地陰陽	PPPKP+K+G	特	天地陰陽へ
連突草薙	PPP↓K	下	寸止め可
連突草薙～天地陰陽	PPP↓KP+K+G	特	天地陰陽へ
二連突横打	PP⇨P	中	寸止め可
連突絹車	PP⇨PP	中	寸止め可
二連突釣脚	PPK	上	
掌蹴り重ね	PK	上	
下段掌打	⇩(or↓)P	特下	上段ガード可
中段肘当	⇨P	中	
旋桜	⇨PP	中	寸止め可
衣車	⇨⇨P	中	寸止め可
上段の当	⇨⇦P	さばき	
扇払い	⇦P	さばき	
重ね当	⇦⇨P	中	
天開	(⇦⇨Pヒット時)P+G	打投	
両止	⇦⇧P	中	
袖伸剣	⇧P	中	寸止め可
袖伸剣～天地陰陽	⇧PP+K+G	特	天地陰陽へ
無双破	↓⇧P	中	
袖車	↓⇧G(カウンターヒット時)⇦P+G	打投	
座砕き	⇗P	下	
上蹴り	(➡or)K	上	
鎖鎌	KK	中	
雷刃破	⇨K	中	
雷刃破～天地陰陽	⇨KP+K+G	特	天地陰陽へ
雲蹴り	⇨KK	上	
下段蹴り当	⇩K	下	
中踵蹴り	⇧K	中	
鍾切り	⇗K	下	
平手	P+K	上	酒一1
平手2	P+KP	上	酒一1
平手3	P+KPP	上	酒一1
横打	⇨P+K	中	
横周肘当	⇨P+KP	中	寸止め可
浮桜	⇨⇨P+K	中	
上勢柳扇掌	⇦⇦P+K	上	寸止め可
双掌打	⇦⇨P+K	中	
風凰手	⇧P+K	中	
草薙	⇩K+G	下	寸止め可
草薙～天地陰陽	⇩K+GP+K+G	さばき	天地陰陽へ
上段蹴り当	⇨K+G	上	
水月突	⇨K+GP	さばき	
拝み蹴り	⇦K+G	下	振り向き状態へ、さばき
空勢瓦突蹴り	⇧K+G	中	
渦巻手刀	⇦⇦P	上	振り向き攻撃、振り向き状態へ
手刀廻	(振り向き状態)P	上	背後攻撃、Gからの技につながる
廻り上蹴り	(振り向き状態)↓orK	上	背後攻撃
鎖鎌	(振り向き状態)KK	中	背後攻撃
廻り臑蹴り	(振り向き状態)⇧K	下	背後攻撃
廻り手刀	(振り向き状態)↓P	下	背後攻撃
廻り下蹴り	(振り向き状態)↓K	下	背後攻撃
身躱肘当	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
飛び手刀	(上昇中or空中)P	中	ジャンプ攻撃
飛び前蹴り	(上昇中or空中or着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
飛び踵蹴り	(空中)K	中	ジャンプ攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	備考
天地陰陽	⇦P+K+G	特	P+K+Gが同じ[illegible]構え[illegible]
流水	(天地陰陽中)↓or⇧	特	
投げ技			
小当	P+G	上投	
六段帯取	⇦P+G	上投	
木の葉落とし	⇘P+G	上投	
半月巴	⇗P+G	上投	
含気投げ	↓⇨P+G	上投	
送り手回し	⇨⇨P+G	上投	酒一1
蝶絡み	⇨⇘⇩⇗⇦P+G	投コ	
脇絡み	⇦⇖⇩ ⇘⇨P+G	投コ	
弓身固め	(脇絡みor蝶絡み後)⇩or⇦⇩P+G	投コ	
糸巻き	(脇絡みor蝶絡み後)⇘or⇗P+G	投コ	
海老折り	(弓身固め後)⇩⇧P+G	投コ	
櫂引き	(弓身固め後)⇧⇩P+G	投コ	
桐枝落とし	⇧⇨⇩⇦or⇩⇨⇧⇦P+G	上投	
大木倒	⇘⇗⇖⇙or⇖⇗⇘P+G	上投	
大木砕	⇗⇦⇖⇩⇘⇗⇦P+G⇗⇦⇖⇩⇘P+G	上投	
綾手取り	(敵横)P+G	上投	
杉倒	(敵後)P+G	上投	
手極め倒身	(敵しゃがみ)⇩P+K+G	下投	
真之位	(敵しゃがみ)⇗P+K+G	下投	
当て身			
転身入身	(対右上or中P)⇦or⇗P+K	当て身	
渦捻り	(対左上or中P ⇦or⇗P+K	当て身	
枝割き	(対右上or中K)⇦or⇗P+K	当て身	
楔落とし	(対左上or中K)⇦or⇗P+K	当て身	
小波	(対上or中回し蹴り)⇦or⇗P+K	当て身	
裏扇流	振り向き状態 対上or中K ⇦or⇗P+K	当て身	
裏小手返し	(振り向き状態)対上or中P)⇦or⇗P+K	当て身	
龍の顎門	(対肘)⇗P+K	当て身	
蔦かずら	(対右中K)⇗P+K	当て身	
扇裂き	(対左中K)⇗P+K	当て身	
落ち葉舞	(対左膝)⇗P+K	当て身	
風車輪	(対右膝)⇗P+K	当て身	
大渦	(対サマー)⇗P+K	当て身	
小波	(対下回し蹴り)⇩P+K	当て身	
扇流	(対下P)⇩P+K	当て身	
楓落とし	(対下K)⇩P+K	当て身	
鑵り裳	(仰向け側面ダウン中)対GorKダウン攻撃)P+K	当て身	
鉄送り	仰向け足側ダウン中 対GorKダウン攻撃 G+K	当て身	
流制手	(天地陰陽中、対上or中P・肘)	さばき	
羽脚	(天地陰陽中、対上or中K)	さばき	
半月車	(天地陰陽中、対中KorP膝)	さばき	
ダウン攻撃			
縦手刀	(敵ダウン)⇘P	ダウン	
空鈴駒手刀	(敵ダウン)⇧P	ダウン	
枝砕き	(敵仰向け足側ダウン)⇘P+G	ダ投	
浮葉陣	敵仰向け頭側ダウン ⇘P+G	ダ投	
霧水	(敵うつ伏せ足側ダウン)⇘P+G	ダ投	
不動陣	敵うつ伏せ頭側ダウン ⇘P+G	ダ投	



レイ・フェイ Lei-Fei

打撃技			
沖撃	(➡or)P	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
連拳	PP	中	独立式へ
連拳撞掌	PPP	中	タメ時攻撃力UP、敗式へ
伏掃掌	⇩P	特下	上段カート可
衝捶	⇨P	中	
連撃衝捶	⇨PP	中	独立式へ
連撃双掌破	⇨PPP	中	敗式へ
連撃双掌撞肘	⇨PPPP	中	
登天掌	⬇⇨P	中	酒一1
撞掌	⇨⇨P	中	
勇身拳撃	⇦P	中	
羅拳撃	⇦PP	中	
双翼撃	⇦⇨P	中	酒一1
鳥龍盤打	⇦⇘P	中	敗式へ　酒一1
斜天掌	⇘⇘P	中	
斜天連掌	⇘⇘PP	中	
擺旋脚	K	上	敗式へ
斧刃脚	⇩K	下	
里合腿	⇨K	上	跨虎式へ
撞脚	⇨⇨K	中	Kを押したままで独立式へ
斜前転身擺脚	⇧K	上	跨虎式へ
転身裏旋脚	⇧KK	上	
転身掃腿	⇧K⇩K	下	敗式へ
転身旋風腿	⇧K⇨K	中	
分脚	⇘K	中	
金鶏独立	P+K	中	
金剛壁拳	P+KP	上	
金剛連震崩打	P+KPP	上	
双掌	⇩P+K	中	涅槃式へ
背身肘撃	⇩P+KP	中	跨虎式へ
蝴蝶壁	⇩⇘⇨P+K	中	さばき効果
鶴首捶撃	⇨P+K	中	酒一1
鶴首捶連撃	⇨P+KP	中	酒一1
坐盤弩掌	⇨⇨P+K	下	
弓歩双風拳	⇦⇨P+K	上	酒一1
挿捶撃	⇗P+K	中	
窩肘拳	⇘(or⇗)P+K	中	
背折靠	⇘(or⇗)P+KP	中	跨虎式へ
二起分脚	⇗K	中	
側蹴脚	K+G	上	独立式へ
前掃腿	⇩K+G	下	
半旋風	⇨K+G	上	酒一1
旋風脚	⇨⇨K+G	中	跨虎式へ
翔飛脚	⇦K+G	上	
翔飛連脚	⇦K+GK	上上	独立式へ
双翔飛後掃腿	⇦K+GK⇩K	下	
騰空転身脚	⇧K+G	中	
地旋跳脚	⇘K+G	中	
地旋跳脚2	⇘K+GK	中	
伏身掃脚	⇘⇘K+G	下	
倒身腿	⇘⇘K+GK	特下	2発め上段ガード可、ダウンへ
倒身跳弓脚	⇘⇘K+GKK	中	2、3発め上段ガード可　ダウンへ
倒身旋円脚	⇘⇘K+GKK+G	上	振り向き状態へ
双飛脚	⇗K+G	中	
背拳撃	(振り向き状態)P	上	背後攻撃、Pからの技につながる
背冲撃	(振り向き状態)⇩P	上	背後攻撃
後刺腿	(振り向き状態)K	中	背後攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	備考
座旋蹴	(振り向き状態)⇩K	下	背後攻撃
後蹴昇腿	(振り向き状態)K+G	中	背後攻撃
向側撐脚	(避け中)P+K+G	中	独立式へ
提膝側掌	(避け中)P+K+GP	中	
壁掛背蹴	(壁が前)⇨P+K+G	中	壁技
壁掛背転	(壁が前)⇗P+K+G	特	壁技
跳歩捶	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
跳弾捶	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
跳突蹴	(空中)K	中	ジャンプ攻撃
跳歩突蹴	(着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
特殊行動			
敗式	⇩P+K+G	特	
独立式	⇧P+K+G	特	P肘返し
涅槃式	⇗P+K+G	特	
敗式中の技			
崩捶	P	上	敗式へ
崩捶連撃	PP	中	独立式へ
崩捶掌壁	PP+K	中	
高弾脚	K	中	独立式へ
敗式前掃腿	⇩K	下	
旋風脚	K+G	上	敗式へ　酒一1
箭疾歩	P+K	中	タメ時攻撃力UP
独立式中の技			
穿心撐掌	P	中	敗式へ
十字撐脚	K	中	独立式へ
二起脚	KK	中	
伏身腿	⇩K	下	敗式へ
進歩分脚	K+G	中	
側進後掃腿	⇩K+G	下	敗式へ
側進前掃腿	⇧K+G	下	敗式へ
涅槃式中の技			
転身崩捶	P	上	さばき効果
側襲脚	PK	上	独立式へ
飛燕旋風脚	K	上	跨虎式へ　酒一1
前掃腿	⇩K	下	
翻車提拳	P+K	中中	さばき効果
連環翻身上捶	P+KP	中	
連環翻身馬歩捶	P+KPP	中	
登天掌	(振り向き状態)P	中	背後攻撃
伏身掃脚	(振り向き状態)K	下	自身攻撃、KからGでつながる
跨虎式中の技			
連環捶捶	P	中	さばき効果
後襲腿	K	中	涅槃式へ　さばき効果
背身下掃蹴	⇩K	下	敗式へ
下掃連旋撃	⇩KP	上	独立式へ
下掃連旋崩捶	⇩KPP	中	
撐掌	(振り向き状態)P	中	背後攻撃
前掃腿	(振り向き状態)K	下	背後攻撃
投げ技			
雷身旋舞	P+G	上投	酒一1
排山倒海	⇘P+G	上投	
弓箭掌壁	⇨⇨P+G	上投	
擺脚搜倒	⇨⇦P+G	上投	
仆腿棯倒	(敵右)P+G	上投	
撩陰潺蹴	(敵左)P+G	上投	
倒身槍下捶	(敵後)P+G	上投	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
当て身技			
独立旋撃	※対Ⓟ・肘:独立式構え	当て身	
ダウン攻撃			
踏震撃	(敵ダウン)⇘Ⓚ	ダウン	
落撃崩打	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン	

ベネッサ・ルイス VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打撃技 ディフェンシブスタイル中の技			
ジャブ	Ⓟ	上	
ワンツー	ⓅⓅ	上	
ワンツーロー	ⓅⓅⓀ	下	
シャドーコンビネーション	ⓅⓅⓅ	中	
シャドーコンボハイキック	ⓅⓅⓅⓀ	上	
フェイントボディ	Ⓟ⇘Ⓟ	中	
クラッシュジョー	(立ち途中)Ⓟ	中	
レッグガードクラッシュ	⇩(or⬇)Ⓟ	特下	上段ガード可
バックナックル	⇨Ⓟ	中	
バックナックルハイ	⇨ⓅⓀ	上	
バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ	中	
バックナックルトーキック	⇨Ⓟ⇘Ⓚ	中	
バックナックルトーキック→フロントスリーパー	⇨Ⓟ⇘Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
ダッキングボディブロー	⇨⇨Ⓟ	中	
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	中	
ヘビィインパクト	⇦Ⓟ	中	酒ー1
カットアッパー	⇘Ⓟ	上	
イントルードコンボ	⇘ⓅⓅ	中	
ディフェンシブエルボー	⇗Ⓟ	中	
フロントキック	Ⓚ	中	
スイッチレフトスライサー	Ⓚ⇧Ⓚ	上	
スイッチライトスライサー	Ⓚ⇩Ⓚ	上	
ハーフムーンキック	(立ち途中)Ⓚ	中	
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上	
ストッピングロースマッシュ	⇩ⓀⓅⓅ	上	
シットダウンローキック	⬇Ⓚ	下	
カットインニーキック	⇨Ⓚ	中	
カットインニーキック→フロントスリーパー	⇨Ⓚ(カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
シャドースライサー	⇨⇨Ⓚ	中	
カウンターストライク	⇦Ⓚ	中	
パーリングハイキック	⇦⇨Ⓚ	さばき	
パーリングコンビネーション	⇦⇨ⓀⓅ	上	
ライトアングルトーキック	⇧Ⓚ	中	
ボーンクラッシュミドル	⇘Ⓚ	中	タメ時攻撃力UP
ヘビィフック	Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビィフックコンボ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ボマーストライク	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングランサー→テイクダウン	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上キ投	
バスガードナックル	(⇨⇨Ⓟ+Ⓚヒット時)Ⓟ	投コ	
ライトニングスマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングコンビネーション	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
カットイン	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	さはき	
ハイアングルフィストドロップ	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	上	酒ー2
ロースピンスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	酒ー1
レッグカットロー	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下	
レッグカットロー→テイクダウン	(⇨⇨Ⓚ+Ⓖヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
スイッチバックミドル	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	振り向き状態へ
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	タメ時攻撃力UP
ステップアウト	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ押したまま)Ⓖ	特	
ステップイン	⇨⇨Ⓚ+Ⓖタメヒット直前Ⓖ	特	
レッグボマー	⇗Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ→フロントスリーパー	(⇘Ⓚ+Ⓖヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
イントルードフック	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	
インターセプトボディブロー	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	
グライティングスライサー	Ⓖ押したまま⇗Ⓟ	上	
グライディングバックナックル	Ⓖ押したまま⇘Ⓟ	上	
グライディングトー	Ⓖ押したまま⇦Ⓚ	中	
グライティングトー→ホールド	(Ⓖ押したまま⇦カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
クライティングミドル	Ⓖ押したままと⇗Ⓚ	中	
グライディングミドル→ホールド	(Ⓖ押したまま⇗カウンターヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打投	
バックスラッシュ	(振り向き状態)Ⓟ	上	背後攻撃
ターンストレート	(振り向き状態)⇩Ⓟ	上	背後攻撃
ハーフムーンターンキック	(振り向き状態)Ⓚ	上	背後攻撃
ストッピングファウルキック	(振り向き状態)⇩Ⓚ	下	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(振り向き状態)Ⓟ+Ⓚ	上	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	(振り向き状態)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	背後攻撃
バリアキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	避け攻撃
リアクトラウンドキック	(壁が前)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技
ウォールバックロール	(壁が前)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特	壁技
ダブルナックル	(上昇中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
セットアップ(ムエタイスタイル)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特	ムエタイスタイルへ
打撃技 ムエタイスタイル中の技			
フリッカージャブ	Ⓟ	上	
フリッカーコンビネーション	ⓅⓅ	上	
フリッカーコンボストライク	ⓅⓅⓅ	上	
ディフェンシブエルボー	⇩(or⬇)Ⓟ	中	
エルボー	⇨Ⓟ	中	
ダブルエルボー	⇨ⓅⓅ	中	
エルボーストーム	⇨ⓅⓅⓀ	中	
ヘビィストレート	⇦⇨Ⓟ	上	酒ー1
ボディストレート	⇦⇨ⓅⓅ	上	酒ー1
チョッピングライト	⇦⇨ⓅⓅⓅ	中	酒ー1
アサルトコンビネーション	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	
アッパーカット	⇘Ⓟ	中	
アッパーヒールソード	⇘ⓅⓀ	中	
ストッピングニー	Ⓚ	中	
ストッピングハイキック	ⓀⓀ	上	
ストッピングハイコンボ	ⓀⓀⓅ	上	
スマッシュアウト	ⓀⓀⓅⓅ	上	
ストッピングニーボマー2	ⓀⓀⓅⓀ	中	
ハーフムーンキック	(立ち途中)Ⓚ	中	
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上	
ストッピングロースマッシュ	⇩ⓀⓅⓅ	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストッピングローニーボマー	⇩KPK	中	
ローキック	⇗(or⇩)K	下	
ニーキック	⇨K	中	
ダブルニーキック	⇨KK	中	
ニーキックコンビネーション	⇨KKP	中	
ステップインニー	⇨⇨K	中	
ステップインニーハイキック	⇨⇨KK	上	
ステップインニーローキック	⇨⇨K⇩K	下	
ステップインニーコンビネーション	⇨⇨K⇩KK	上	
スライサーハイ	⇦⇨K	上	
スライサーハリケーン	⇦⇨KK	中	
ショートジャンプミドル	⇘K	中	
ヘビィフック	P+K	中	
ヘビィフックナックル	P+KP	上	
ヘビィフックコンビネーション	P+KPK	中	
ライトニングエルボー	⇨P+K	上	酒ー1
ステップインバックナックル	⇨⇨P+K	中	
ヘビィフックコンビネーション	⇨⇨P+KP	上	
ヘビィフックトルネード	⇨⇨P+KPP	中	
ハイアングルフィストドロップ	⇘P+K	中	
ガードクラッシュトルネード	K+G	上	酒ー1
ロースピンスライサー	⇩K+G	下	
ヒールキック	⇨K+G	中	酒ー1
ネックスライサー	⇨⇨K+G	上	酒ー1
スイッチバックミドル	⇦K+G	中	振り向き状態へ
バックチャージキック	⇦⇦K+G	中	タメ時攻撃力UP
ステップアウト	⇦⇦K+G (K押したまま)G	特	⇦⇦K+G
ステップイン	⇦⇦K+Gタメ ヒット直前G	特	
レッグボマー	⇗K+G	中	
イントルードフック	G押したまま⇧P	中	
インターセプトボディ	G押したまま⇩P	中	
バックスラッシュ	(振り向き状態Mスタイル中)P	上	背後攻撃
ターンストレート	(振り向き状態Mスタイル中)⇧P	上	背後攻撃
ハーフムーンターンキック	(振り向き状態Mスタイル中)K	上	背後攻撃
ストッピングファウルキック	(振り向き状態Mスタイル中)⇩K	下	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(振り向き状態Mスタイル中)P+K	上	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	(振り向き状態Mスタイル中)⇩K+G	下	背後攻撃
バリアキック	(避け中)P+K+G	中	避け攻撃
リアクトラウンドキック	(壁が前)⇨P+K+G	中	壁技
ウォールバックロール	(壁が前)⇗P+K+G	特	壁技
エルホー	(上昇中)P	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(空中)P	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(空中)K	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中	ジャンプ攻撃
セットアップ(ディフェンシブスタイル	P+K+G	特	ディフェンシブスタイルへ
投げ技 ディフェンシブスタイル中の技			
キャニオンダイブ	P+G	上投	
リプレイススロー	⇗P+G	上投	
エルボーラッシュ	⇨P+G	上投	酒ー1
アームクラッシュスロー	⇘⇘P+G	上投	
アーミーコンビネーション	⇦⇗⇩⇘⇨P+G	上投	
ヘルズゲート	⇨⇩P+G	上投	
ヘブンズゲート	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦P+G	上投	
レッグブレイカー	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G	上投	
ウォールキス	(壁が前)⇨⇨P+G	壁投	壁際限定

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストマッククラッシャー	(壁が前)⇨⇨P+G⇦P+G	投コ	
ジャッジメント　ギルティ	(壁が前)⇨⇨P+G⇨P+G	投コ	
テイクダウンブロー	(敵右)P+G	上投	
ヘッドディバイダー	(敵左)P+G	上投	
ロッククラッシュスロー	(敵後)P+G	上投	
リブクラッシュボディ	(敵しゃがみ)⇩P+K+G	下キ投	
リブクラッシュニー	(敵しゃがみ)⇘P+K+G	下キ投	
投げ技 ムエタイスタイル中の技			
エルボースラッシュ	P+G	上投	
リプレイススロー	⇗P+G	上投	
トリプルヘビィスマッシュ	⇨P+G	上投	
ダブルニーストライク	⇘P+G	上投	
チヌークストライク	(敵右)P+G	上投	
ヘッドディバイダー	(敵左)P+G	上投	
リブクラッシュボディ	(敵しゃがみ)⇩P+K+G	下キ投	
リブクラッシュニー	(敵しゃがみ)⇘P+K+G	下キ投	
当て身技 (ディフェンシブスタイル中)			
ライトハンドホールド	(対上or中左P)	当て身	
レフトハンドホールド	(対上or中右P)	当て身	
ホールドハイキック	(Rハンドホールド中)K	当て身	
ホールドローキック	(Rハンドホールド中)⇩K	当て身	コンボ
ライトアームブレイカー	(Rハンドホールド中)P+G	当て身	コンボ
ホールドトーキック	(Lハンドホールド中)K	当て身	コンボ
ホールドシンキック	(Lハンドホールド中)⇩K	当て身	コンボ
アレストホールドニー	(Lハンドホールド中)P+G	当て身	コンボ
プリズンアームロック	(対上or中P)⇦or⇗P+K	当て身	
レッグホールドスロー	(対上or中右K)⇦or⇗P+K	当て身	
レッグキャッチスロー	(対上or中左K)⇦or⇗P+K	当て身	
レッグホールドスマッシュ	(対中K)⇗P+K	当て身	
ダウン攻撃			
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇘K	ダウン	
ローリングレッグドロップ	(敵ダウン、Dスタイル中)⇧P	ダウン	
ブライアンツニースタンプ	(敵ダウン、Mスタイル中)⇧P	ダウン	

共通コマンド

起き上がり攻撃			
中段起き上がり攻撃	KKK	中	
下段起き上がり攻撃	⬇KKK	下	

※起き上がり攻撃は全キャラ共通としていますが、これはダウンしたときの状態や、ティレイをかけるかどうかで変化します。

講談社ゲームBOOKS

バーチャファイター4
よくわかる覇王養成道場

（定価はカバーに表示してあります）

構成　(有)エスティフ
デザイン・ＤＴＰ制作　(株)エストール

© SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002

発　行　平成14年1月31日　第1刷

発行者　野 間 佐 和 子
発行所　株式会社 講 談 社
〒112-8001　東京都文京区音羽2-12-21
電話 東京 03-5395-3466（編集部）
03-5395-3605（販売部）
03-5395-3603（雑誌業務部）
印刷所　共同印刷株式会社
製本所　株式会社 国宝社

©KODANSHA 2002 Printed in Japan

★落丁本・乱丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替え致します。
★本書の無断複製(コピー)は、著作権法上での例外を除き禁じられています。

ISBN4-06-339398-4（三編Ｃ）

■本書の内容についてのお問い合わせは、封書にて下記宛にお願い致します。なお、勝手ながら、お電話によるお問い合わせ、ならびに本書で触れていない内容についてのお問い合わせには応じられません。

［宛先］　〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 第三編集局
「バーチャファイター4」係

©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002

講談社のゲーム攻略本

―― 新刊のお知らせ ――

覇王ゲームスペシャル ▶199

GBA グランボ

必勝攻略ガイド

マンガも好評な『グランボ』をマップを使ってストーリーモードを完全攻略！ グランボデータやアイテムも公開！

2月20日発売予定

講談社ゲームBOOKS

PS2 メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

完全攻略ガイド

誰でもエンディングまで到達できるように、全ステージをマップと詳細なデータで完全攻略した一冊。

2月15日発売予定

講談社ゲームBOOKS

PS2 ワイルドアームズ アドヴァンスドサード

攻略ガイドブック

わかりやすいフローチャートでやるべきことをリスト化して攻略。キャラクターやアイテムなどのデータも掲載。

3月発売予定

ISBN4-06-339398-4

C0076 ¥1200E (0)

9784063393989

講談社／定価：本体1200円(税別)

1920076012006

©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002

KG BOOKS

バーチャファイター4 よくわかる覇王養成道場

講談社ゲームBOOKS

PS2

講談社